

12

/95
Dezember

Spielmagazin, das viel bietet

TRONIC-Verlag
ISSN 0947-8388



DM 7,50

sfr 7,50 öS 60

PC Spiel mit CD-ROM

PC Spiel

mit CD-ROM

EXTRA
SONDERTHEIL



Kino,
Multimedia,
Video

Wing Commander

Action in 3D

Crusader

Tetris war gestern -
jetzt kommt

Zoop

Auf CD: PC Spiel Pinball als

Bonusspiel

Topaktuell:
Die ersten Bilder

Demos:

Zoop,
Caesar II,
PBA-Bowling,
Night's Chase

sollte sich die Heft-CD
befinden. Wenn sie fehlt,
werden Sie sich bitte an den
TRONIC-Verlag



PC-Spiel-Leser wählen:
**Spiel des
Jahres**
Wettbewerb

Der Mailboxknaller - VGA-Planets

Frö-hö-li-che Weih-nacht...



Für alle, die schön artig waren, hat CDV Software ein paar tolle Geschenkideen zusammengestellt:

Terminal Velocity **DM 99,95**



"Die Welten sind mit nichts was anderen Computerspielen gesehen werden kann." Computer Player 4/95
Der Science-Fiction-Flugsimulator! Unglaublich schnell, 3D-Physik, 9 Planeten und 27 Leuchtischnur-Licht, Bodenkameraszenen, SVGA-Unterstützung, 3D-Movie Animationen (CD-ROM), Pentium-Modus, bis zu 8 Spielern. Der absolute Wahnsinn!

DM 49,95 Fuzzy's World



haben Sie Minigolf noch nie erlebt! Sie erwarten Sie 18 verrückte Bahnen im Weltraum. Fuzzy, der intergalaktische Golfprofi hat einen mit alles ausgestatteten Parours für Sie aufgebaut. Sie zwingen Sie zu neuen Höchstleistungen und geringen Schwierigkeitsproblemen in Fuzzy's World.

Poker Party



DM 79,95
DAS INTERAKTIVE STRIP POKER SPIEL! Spiele Strip Poker mit der schönsten Frau Ihrer imaginären Welt. Sie minimiert die Karten entgegen, streicht sich durch's Haar. Die qualitativ hochwertigen Animationen laufen sehr flüssig, selbst die Töne mit Ton! DIE PERFEKTE POKERPARTY!
BONUS: Animierter Film: Die Mischel mit Kathy Willest! Genau das Richtige für den Papai!

IKARUS Sprachtrainer



IKARUS ist ein umfangreiches Sprachenlernprogramm in 10 Sprachausgabe. Bei der Bedienung wurde besonders auf eine intuitive und einfache Bedienung geachtet. Geeignet für Schüler, Studenten, Privat u. Profis.
• 25.000 Wörter, ~5.700 Sprachdateien
• 15.000 Wörter, ~6.000 Sprachdateien
• 10.000 Wörter, ~5.000 Sprachdateien
• 4.000 Wörter, ~1.000 Sprachdateien
DM 39,95

Dr. Hardware **DM 29,95**



Dr. Hardware erstellt eine umfassende Hard- & Softwareanalyse Ihres Computers. Für Einsteiger ist Dr. Hardware einfach zu bedienen und jedes Analyseinfo wird erläutert. Profis werden die hohe Detailtiefe des Programms zu schätzen wissen. FEATURES: • erkennt CPUs, BIOS, Chipsatz und (Fax-)Modem • Testet Grafikkarte, Festplatte, CPU • zeigt IRQs, DMA, Setupwerte, Schnittstellen...

System-Lotto



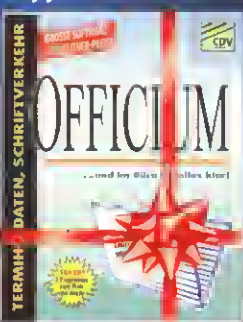
• für Samstags- u. Mittwochslotto, alle Ziehungen. • Zahlenhäufigkeit, Favoriten und Ausbleiber berechnen. • Erstellung von eigenen Systemen • Prognose für die kommenden sechs Wochen • Ausdruck der Ergebnisse auf Lotteriescheine • Systemüberprüfungen • Alle Wette-Systeme, 20 Garantie-Systeme...

ran fun-special



Das ran-Team von SAT.1 präsentieren das fun-special auf CD. Die Highlights von ihrer witzigsten Seite. • Ablachen! Vollbildvideos plus Dubs. • Die besten und heißesten Comedyclips. • Die irresten Highlights der Stars. • Die witzigsten Showeinlagen. • Die komischsten Momente. • Die abgefahrensten Parzen. • Die dämlichsten Versprecher.

Officium



DM 99,95
Sie möchten Ihre Büroarbeit in den Griff bekommen - aber dabei nicht vom Funktionsbollos teurer Softwarepakete erschlagen werden? Dann sind die drei leistungsfähigen und professionellen Programme von OFFICIUM genau das Richtige für Sie:
• HORA - die universelle Terminverwaltung (To-Do-List, Reportgenerator, Schnelldruckliste)
• NOMEN - die multimediale Datenbank (Etikettendruck, Grafik-Import, Druckvorschau)
• SCRIPTUS - die kompakte Textverarbeitung (Text/Grafik-Import, Rechtschreibprüfung...)

Internet pro **DM 29,95**



Umfassende Einführung und Antwort auf alle relevanten Fragen. Mit "Netusers Guide": 25 heiße Tipps von Carsten Scheibel. Mit Bildern + Shareware-Internet/Computer. Die Trüffel des Online-Urlaubs - ohne Telegeldgebühren. BONUS: 10 Tage Internet.

DM 49,95 Jetzt bei Ihrem Händler!



Skunny - Lost Treasures **DM 79,95**



Jump&Run vom Feinsten! Skunny, das rasende Eichhörnchen mit der unglaublichen Sprungkraft geht auf Schatzsuche. Erleben Sie weiches Porolox-Scrolling auf sechs Ebenen, gerenderte Animationen, insges. 750.000 Grafik-Elemente. Skunny macht einfach Spaß.

TIP für ONLINE-Spielefreake!
Online spielen im Monats- od. Jahres-Abo **BUNDESWEIT**.
3D-Action im Multiplayer-Modus. Info-Mailbox: (0721) 72014

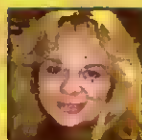
Die Top 5 des Monats Dezember

Aus dem Feld der im Heft vorgestellten Spiele-Neuerscheinungen kürt die Redaktion alle vier Wochen die besten Games des Monats. Hier sind sie also, die "Top 5" der PC Spiel im Monat Dezember sowie die entsprechenden Stimmen der einzelnen Redakteure. Ebenfalls ermittelt wurden die beste Grafik und der beste Sound in einem Spiel im Monat Dezember.

Beste Grafik:
Crusader

Bester Sound:
Chewy

Sandra



1. Crusader
2. Sim Isle
3. Chewy

Klaus



1. Chewy
2. Albion
3. Crusader

Marcus



1. Capitalism
2. Crusader
3. Albion

Stefan



1. Crusader
2. Caesar 2
3. Capitalism

Tom



1. Crusader
2. Albion
3. Capitalism

Thomas



1. Crusader
2. Chewy
3. Albion



1

Crusader

Heftige 3D-Ballerei von Origin. Als Einzelkämpfer sabotiert man ein umfangreiches Feindgebäude. Die detaillierte Grafik ist erste Sahne.

Seite 100

2



Chewy

Ein rein deutsches Adventure vom Blue-Byte-Team, das es mit seinem offensichtlichen Vorbild LucasArts durchaus aufnehmen kann. Schräg, schrill und unterhaltsam, mit sehr vielen, zum Teil echt knackigen Rätseln.

Seite 88

Albion

Neues von Blue Byte. Das Rollenspiel aus deutschen Landen glänzt durch ausgezeichnete Grafik, komfortable Steuerung und eine dichte Storyline.

Seite 107

3



4



Capitalism

Die Wirtschaftssimulation für die kommende Manager-Generation. Herausragendes Feature ist der unheimlich hohe Realitätsgrad und die nahezu endlosen Spielmöglichkeiten.

Seite 92

Caesar 2

Die spinnen, die Römer. Mit dieser Kombination aus Strategiespiel und Städtebausimulation kann jeder einmal selbst erfahren, wie man ein antikes Weltreich lenkt.

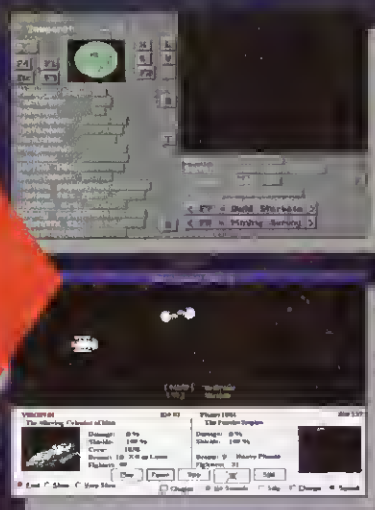
Seite 82

5



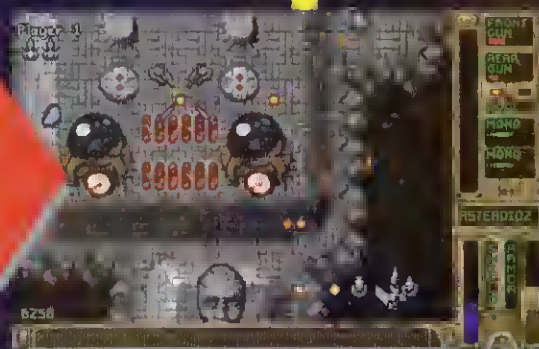
VGA-Planets 3.00

Es gibt wohl kaum ein Play-by-Mail-Spiel, das so bekannt wie VGA-Planets ist. Mit Eurer Raumflotte, die ständig erweiterbar ist, erforscht Ihr den Weltraum und besiedelt fremde Planeten. Die Gegenspieler am anderen Ende der Leitung sollten aber schleunigst besänftigt werden, sonst droht Euch ein vorzeitiges Ende. Die Sharewareversion dieses berühmten Spieles findet Ihr auf unserer Heft-CD.



Tyrian

Krach! Wengl Booom! So könnte man wohl den Inhalt von Tyrian beschreiben. Diese vertikal scrollende Ballerorgie mit ordentlichem Krach-Sound läuft auch im Zwei-Spieler-Modus. Euren Triggerfinger könnt Ihr schon mal mit dieser Demo trainieren.



Endorfun

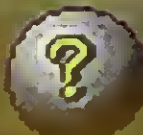
Heute schon gewürfelt? Nein? Dann wird es aber Zeit. Die Lizenz zum Würfeln erhaltet Ihr mit unserer Endorfun-Demo aus dem Hause Time Warner Interactive. Trancige Jungle-Beat Rhythmen und "Feel-Good"-Messages sorgen bestimmt für gute Laune.



Caesar 2

Wollt Ihr eine eigene Stadt errichten? Sim City ist Euch zu alt und abgegriffen? Dann schaut Euch doch mal Cäsar 2 an. Das Strategiespiel bietet zwar keine Hochspannungsleitungen oder Flughäfen, dafür könnt Ihr Euch an einer Auswahl an römischen Bauten bedienen. Viele Wege führen nach Rom; einen gibt es auf unserer Heft-CD.

PC Spiel
12/9



Bermuda Syndrome

Wolltet Ihr schon immer mal in die Rolle von Indiana Jones schlüpfen, und LucasArts-Spiele sagen Euch nicht besonders zu? Dann ist Bermuda Syndrome genau das Richtige für Euch. Befreit eine mysteriöse Prinzessin aus einem gefährlichen Dschungel, ohne dabei den Kopf zu verlieren. Einen kleinen Wermutstropfen: Unser Trailervideo zeigt nur die Spiel-Demo.

CD-INHALT

Time Gate

Aus französischen Landen kommen nicht nur leidige Metallbüchsen mit totemem Inhalt, sondern auch gute Spiele. Das beweist uns Infogrames mit dem Actionadventure Time Gate. Wie auch bei Alone in the Dark könnt Ihr Euch bei diesem Werk mit Zombies prügeln. Zum Probieren steht für Euch ein Demo auf der CD bereit.

FIFA '96

Geniele Kameraschwenks bekommt Ihr mit der FIFA-'96-Demo vor die Nase. Dank der Virtual Stadium Technologie kommt ein richtig gutes Fußball-Feeling über Euren Screen. Wer diese Demo ignoriert, ist selber schuld.

Zoop

Der neue Renneri Zoop von Viacom bietet Tüftelspaß für Schnelldenker mit übermenschlichen Reaktionen. Phantasievoll gestaltete Figuren attackieren Euch ununterbrochen, ohne Rücksicht auf Eure überlaufende Badewanne zu nehmen. Was man mit Worten kaum beschreiben kann, bringt Euch die Demoversion unserer CD, nämlich einen Spiel-

Spiel

**CD
95**



IMPRESSUM

Herausgeber
Christian Widuch

Chefredakteur
Stefan Martin Asel (sma, verantw.)

CD-Redaktion
Thomas Morgen (tom), Arndt Grass (ag),
Thomas Richter (tri)

Chefin vom Dienst
Heike Wiegand (wi)

Redaktion
Sandra Alter (sat), Arndt Grass (ag),
Marcus Höfer (cus), Thomas Morgen (tom),
Thomas Richter (tri), Klaus Trafford (kate)

Schlussredaktion
Helga Koch

Lektorat
Andrea Vonthein-Stiller

Autoren dieser Ausgabe
Thorsten Becker, F. Fischer, Anja Hink (ah),
Andreas Luber (al), Ralf Nebelo (rn), Heinrich Stiller
(hs), Michael Suck (msu)

Korrespondenz England
Derek de la Fuente (ddf)

Comics
Matthias Neumann

Titel
Wing Commander IV & Origin (Grafik: Oliver Grimm)

Layout
Dirk Anhof (verantw.)

DTP-Gestaltung
Regina Sieberheym, Christian Siebert,
Michaela Huss, Katja Braun

Elektronische Bildbearbeitung
Jörg Stockheim

CD-Gestaltung
Roman Müller (verantw.), Volker Vogelev, Hajo Schulz

Anzeigenleitung
Ulrich Lausterbach, Tel.: 0 56 51/97 96-25

Anzeigenverkauf & Mediaberatung
Andrea Heyn, Tel.: 0 56 51/97 96-12
Claudia Ausmann, Tel.: 0 56 51/97 96-15
Gerlinde Rachow, Tel.: 0 56 51/97 96-14

TRONIC-Verlag, Anzeigenbüro München
Münchner Str. 17, 85540 Haar
Tel.: 0 89/45 69 14-12
Fax: 0 89/45 69 14-10

Anzeigendisposition
Sabine Döring, Tel.: 0 56 51/97 96-16
Fax: 0 56 51/97 96-44

Repräsentant im Ausland
GB: German Media Service LTD, Claire Byron,
1 Lampton Place, GB-London W11 25 H,
Phone: GB 071/2215462, Fax: GB 071/2290795

Reproduktion
REPRO-Gesellschaft für Druckformherstellung mbH,
Kassel

Werbeagentur & Belichtungsservice RechI,
Winfried-Aue

Druck und Gesamtherstellung
Druckerei Jungfer, Herzberg

CD-Produktion
Sono Press, Gütersloh

Vertrieb
VPM Pabel Moewig KG, 65047 Wiesbaden,
Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandl.,
Österreich, Schweiz

Abonnement
Der Abonnementpreis beträgt im Inland 80 DM für 12
Ausgaben. Darin enthalten sind die gesetzliche Mehr-
wersteuer und die Zustellgebühren.
Der Abonnementpreis im Ausland beträgt 95 DM.
Übersee auf Anfrage.

Abonnement-Verwaltung
Anja Frieß, Tel.: 0 56 51/97 96-19

Bankverbindung
Empfänger: TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
Institut Postgrosamt Frankfurt/M.,
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35- 603
Sparkasse Werne-Meißner,
BLZ: 522 500 30, Kto.-Nr. 63 800
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit
Euroscheck zu zahlen.

Verlag und Redaktion
TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG,
Redaktion, Bremer Str. 10a, D-37269 Eschwege,
Tel.: 0 56 51/97 96-58, Fax: 0 56 51/97 96-55
Verwaltung/Vertrieb, Bremer Str. 10a,
D-37269 Eschwege,
Tel.: 0 56 51/97 96-0, Fax: 0 56 51/97 96-44
Gesch. Ltg./Marketing: Hessenring 32,
D-37269 Eschwege, Tel.: 0 56 51/9 29-0,
Fax: 0 56 51/9 29-144, BTX: 0 56 51 92 9-0001

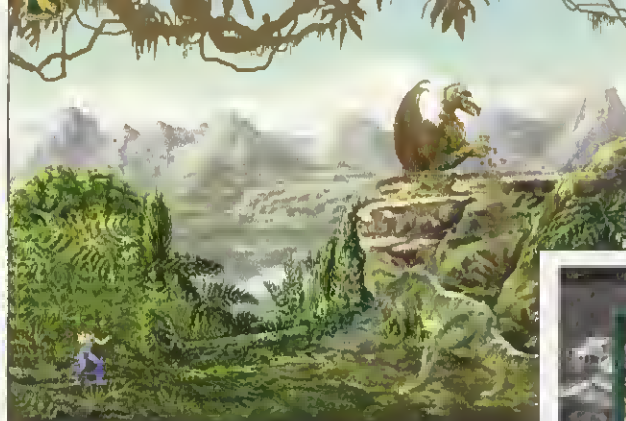
Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf unumwandelndem Papier
gedruckt. Im diesem Fortschritt der Umwelt ist der Einsatz von
Zurückgekauft. Das Papier verfügt über einen wesentlichen geringeren
Ökologischer Fußabdruck als herkömmliches Papier.

Manuskripte und Programme

Manuskripte und Programme werden gerne von den Redaktionen angenommen.
Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Bei der Einreichung von
Manuskripten jeder Art (auch, wenn sie nicht für den Druck bestimmt sind)
zum Abdruck ist den Wert der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen
Publikationen eine Gewerbe für die Rückgabe der Verleihenung kann trotz
sorgfältiger Prüfung nicht übernommen werden. Neben der Rückgabe der
Beiträge gehen nicht nur die Rechte der Redaktion, sondern auch die
Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Programme jeder Art kann
keine Haftung übernommen werden.

Urheberrecht

Alle in PC Spiel veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt.
Alle Rechte, auch Übersetzungsrechte, vorbehalten. Reproduktionen (z.B. Fotokopien, Mikrofilm, E-Fassung, in Datenverarbeitungssystemen usw.)
bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.
Bei der Weitergabe der Beiträge auf dem PC-Spiel wenden Sie sich
bitte an den TRONIC-Verlag (Adresse s.o.)



Bermuda Syndrome

Seite 84

Spotlight

Nachrichten, Neuheiten, Trends.....	3
Die Heft-CD 12/95.....	4
Wing Commander IV.....	22
Erste Shots vom Kultspiel	
Shivers/Gabriel Knight 2.....	24
Neue Gruseladventure von Sierra	
Das neue Wertungssystem.....	26

Thema

PC-Spiel-Award '95.....	28
Leser wählen das Spiel des Jahres	
Flugsimulationen.....	38
Fliegen mit und auf dem PC	
VGA-Planets.....	42
Der Mailbox-Klassiker zieht seine Kreise	

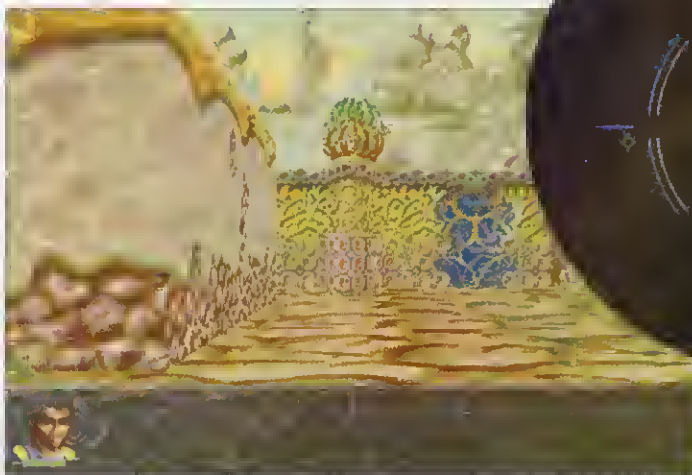
Report

Virtual Technologies.....	46
Die Schöpfer des PC-Spiel-Flippers	

Lupe

Command and Conquer.....	117
Strategische Landerobertung	

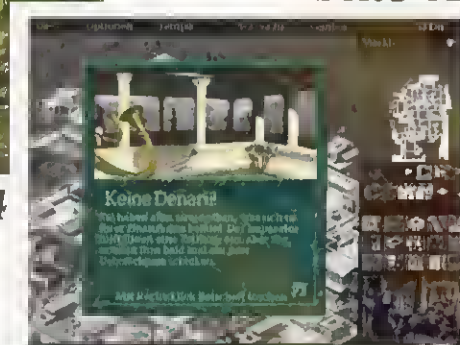
Albion Seite 107



Inhalt

Caesar 2

Seite 82



Workstatt

Windows 95 - was nun?.....	112
Spiele starten und einrichten	

Rubriken

Impressum.....	6
Unterwegs im Internet.....	43
Heft im Heft, CD-Booklet.....	53
NEU: Entertainment-Special.....	57
Topaktuell vor ... Jahren.....	100
Audio-Spuren.....	103
Kates Klappe.....	104
Insider.....	108
Leserbriefe.....	125
Vorschau.....	126
Kleinanzeigen, Marktplatz.....	110
Inserentenverzeichnis.....	111

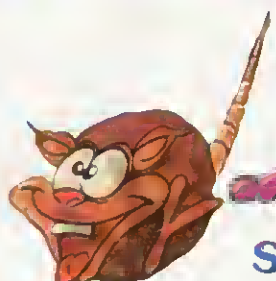
Comic

Alone in the Dark 3 - Teil 10.....	55
© Vents d'Ouest/Infogrames	



Wing Commander IV Seite 22

12/95

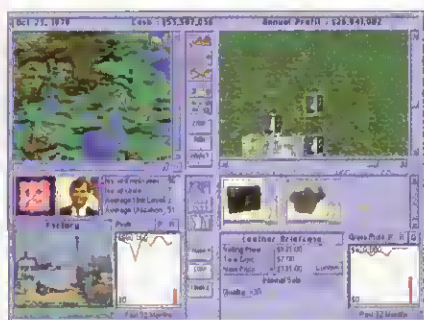


Spielfeld

Auf einen Blick	48
Das aktuelle Spieleangebot	
Caesar 2.....	82
Altrömischer Städtehandel	
Bermuda Syndrome.....	84
Abenteuer und Action im Pazifik	
Battle Beast	86
Prügelspiel ohne Blutvergießen	
Chewy	88
Knuddeliges Comic-Adventure	
Archibald Applebrook.....	90
Abenteuer eines Bibliothekars	
Capitalism.....	92
Börse, Handel und viel mehr	
Clearing House.....	94
Noch mal Börse, aus österreichischer Sicht	
3-D Ultra Pinball.....	96
Flippersim im neuen Gewand	
Sim Isle	99
Virtuelle Entwicklungshilfe	

Capitalism

Seite 92



Alien Odyssey

Seite 102

Crusader	100
Ballerspaß in isometrischem 3D	
Alien Odyssey	102
Actionreiches Abenteuer im Weltraum	
Space Marines	104
Strategie im Battle-Isle-Look	
MotoX	106
Rasantes Motorradrennspiel	
Albion	107
Rollenspiel aus deutscher Produktion	
Thunderscape	109
SSIs Rollenspiel-Erstling	
Torin's Passage (Preview)	120
Märchenhaftes Fantasy-Spiel	
Knight's Chase (Preview)	121
Der Nachfolger von Alone in the Dark?	
Zoop	122
Schnelle Reaktion ist hier erforderlich	
NHL-Hockey '96	123
Auf dem Eis geht die Post ab	

Wettbewerbe

PC-Spiel-Award '95.....	28
A Christmas Adventure.....	124



Crusader Seite 100

Spiele und mehr

Seit über einem halben Jahr gibt es nun die PC Spiel. Monat für Monat bieten wir Euch ein Heft und eine CD-ROM rund um die Themen Spielen und Computerunterhaltung. Während dieser Zeit hat unsere Zeitschrift bereits eine Reihe kleiner Änderungen erfahren, denn wir wollten natürlich Euren Wünschen an ein Spielmagazin noch besser gerecht werden und in jedem neuen Heft, auf jeder neuen CD-ROM mehr bieten, als in der vorhergehenden Ausgabe.

Für die nun vorliegende PC Spiel 12/95 haben wir uns gleich zwei wichtige Neuerungen einfallen lassen.

Zum ersten haben wir uns Eure Kritik zu Herzen genommen und das Wertungssystem für die Spieltests generalüberholt. Näheres dazu findet Ihr auf Seite 26. Wir sind jedenfalls schon sehr gespannt, wie Euch das, was wir uns ausgedacht ha-

ben, gefällt. Zum zweiten bekommt die PC Spiel einen kleinen Bruder in Form eines Beihfters: Den Entertainer findet Ihr in Zukunft (zum Herausstrennen) in der Heftmitte.

Das kleine Extra-Magazin widmet sich vollständig den (Computer-)Unterhaltungsthemen, die keineswegs Spiele im klassischen Sinne sein müssen, aber trotzdem ebensoviel Spaß bereiten können. Jeden Monat könnt Ihr Euch selbst davon überzeugen, daß es dafür bereits zahlreiche erstklassige Angebote gibt.

Schließlich gibt es in dieser Ausgabe noch etwas ganz Besonderes. Mit Eurer Hilfe wollen wir nämlich herausfinden, welches das beliebteste Spiel des Jahres 1995 ist. Lest ab Seite 28, welche Games uns im Laufe der letzten zwölf Monate am besten gefallen haben, und schreibt uns, wie Eure Top-Favoriten für den Titel "PC-Spiel des Jahres" heißen. Unter allen Teilnehmern werden eine Menge toller Preise verlost. Aber schaut selbst...

Viel Spaß mit dieser Ausgabe wünschen

Stefan

und die PC-Spiel-Redaktion

Äh ... ähem ... cool



Äh ... wollen wir den Computer fetzen, hehe?



Ein echter Hänger

Die beiden sind sicher nicht intelligent, aber dafür echt bescheuert im positiven Sinn: **Beavis and Butt-Head: Virtual Stupidity** fängt den IQ der MTV-Kult-Sendung vollends ein und bietet dem Spieler Original-Animationsgrafik des erfolgreichen Musikkanals. Das Be- und Durchsuchen von 25 verschiedenen Orten steht im Mittelpunkt des Spiels. Viacom verspricht Dialoge (häh?) mit fast 50 anderen Charakteren, coole Rätsel und eine reichlich destruktive Story. Da kommentierte Musikvideos und sieben Mini-Bonusspiele als Zugabe mitgeliefert werden, kann man getrost von einer "frohen Weihnacht" sprechen.

Interaktiver Adventskalender

Pünktlich zum bevorstehenden Fest gibt's jetzt eine guldene CD von der Firma Para Media. Und drauf ist: **A Christmas Adventure**.

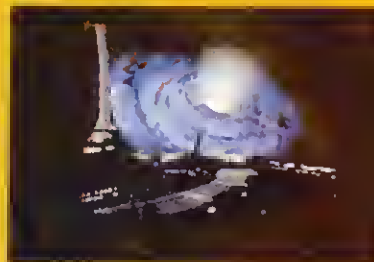
Der Spieler macht sich in der Stadt Bethlehem zu schaffen, die wie ein Adventskalender angelegt ist. Will heißen: Braune Sandsteinhäuser mit den Nummern 1 bis 24. In jedem dieser Häuser gibt's dann ein Stück der Weihnachtsgeschichte zu entdecken – vorausgesetzt, man beantwortet die am Eingang gestellte Frage richtig. Während der Spieler sich auf die Suche nach der nächstfolgenden Hausnummer macht, begegnet er hin und wieder Figuren. Klickt man diese an, bekommt man Extras wie Karaoke, Märchen, Backen, Basteln, Infos über Religionen oder Puppenspiel geboten. Die CD enthält haufenweise Audiofiles und hat drei Sprachversionen zu bieten. Während der Anwendung kann man beliebig von einer Sprache in die andere wechseln, somit die Englisch- oder Französischkenntnisse gleich ein bisschen aufbessern. Für schlappe 49 Mark ist das Teil zu haben, und jedes Jahr kann man sich wieder neu drüber freuen. Übrigens ist die Geschichte mit dem besinnlichen Titelsong "Close your Eyes" unterlegt, und wir PC-Spieler möchten da noch hinzufügen: "... and enjoy X-Mas!"



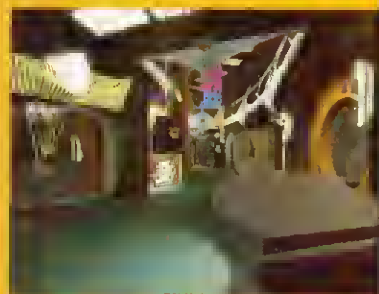
Nochmal Viacom

Gute Nachricht für alle Trekkies: 1996 will Viacom New Media die Versöftung der neuen Serie **Star Trek: Voyager** auf den Markt bringen. Ermöglicht wird dies durch die neu gegründete Zusammenarbeit mit Looking Glass Technologies bei der Entwicklung und Veröffentlichung von Softwareprodukten. Looking Glass zeichnet auch für die Produktion des Spiels verantwortlich, und in Kürze werden wir mehr dazu erfahren.

Außerdem bringt Viacom im nächsten Jahr **Star Trek: Deep Space Nine - Harbinger** heraus, auch hierzu mehr als "nur" Screenshots in Bälde.



Der blauweiße Wirbelwind



It's not a trick, it's a trek: Star Trek

Coca-Cola im Internet

Die Coca-Cola-Company ist jetzt auch im Internet zu erreichen. Neben den firmenüblichen Eigenlobanien gibt es auch interaktive Spiele und Tauschmärkte. Wer sich in die Homepage einloggen will, kann das über die Internet-Adresse <http://www.cocacola.com> tun.

Affentheater

Mit **Congo: The Movie - Descent into Zinj** will Viacom die Branche mit einem weiteren interaktiven Spielfilmabenteuer bereichern. Angelehnt an die Verfilmung von Michael Crichtons Bestseller-Roman, ist der Spieler auf dem Weg durch den dichten Dschungel voller faszinierender Höhlen und verlassener Katakomben. Neben gerenderten Grafiken sollen vor allem Kamerafahrten, die in Zusammenarbeit mit Steven Spielbergs Filmproduktions-Company Kennedy/Marshall hergestellt wurden, das Spiel zu einem besonderen Erlebnis machen. Kurz vor Weihnachten werden wir wissen, ob dies zutrifft.



Das ist nicht Stanehenge

Da fragt sich der Laie: Sind das Frischhalteboxen oder Iglus?

INFOGRAMMES
ENTERTAINMENT

präsentiert:

Neu

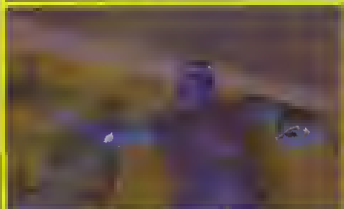
Den ersten Teil der neuen Adventure-Saga

Paris 1995, unzählige Fragen stellen sich plötzlich dem amerikanischen Studenten William Tibbs nach der unheimli-



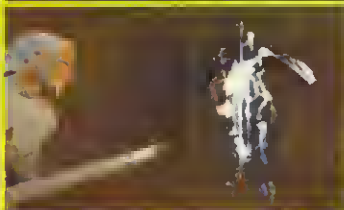
chen Be-
gegnung
mit Wolfram,
dem teuflischen
Mönch aus dem
14. Jahrhundert.
Warum verfolgt

Wolfram ihn bis in die Gegenwart und
entführt seine Verlobte in die Vergan-



genheit? Wie ist
dies überhaupt
möglich? Was
verbindet ihn
mit dem Schick-
sal der letzten
Tempelherren...?

Um seine Freundin zu retten, muß er durch
das TIMEGATE zurück in das Jahr 1329,
doch hier beginnt das Abenteuer erst wirk-
lich. In mehr als 300 düsteren Szenarien mit
beeindruckenden 3D-Mappings und Gou-



randshading be-
gegnet William
in über 1000 3D-
Echtzeit-Animat-
ionen 40 ver-
schiedenen
Charakteren mit

Intelligent Movement in den Kampfsequen-
zen. Wird er sich gegen die Mächte der
Dunkelheit durchsetzen können; das
unglaubliche Geheimnis entschlüsseln und
in seine Zeit zurückkehren...?!

Systemanforderungen:
IBM PC oder 100% kompatibel,
486 DX II 66 MHZ
8 MB RAM
Doublespeed CD-ROM
Laufwerk

Betriebssystem:
MS-DOS und Windows

TIME GATE

Chapter One

KNIGHT'S CHASE



Infogrames Entertainment GmbH
Im Mediapark 5b · 50670 Köln



INFOGRAMMES
ENTERTAINMENT



CD-ROM

**WAS HABEN FUSSBALL, LKW'S
UND EIN VERRÜCKTER
FERNSEHSENDER GEMEINSAM?**

SIM BOX

ranTrainer
STEUERN SIE EINE BUNDESLIGA - MANNSCHAFT

WegPLANNER

Mad TV

SIE HABEN
AB SOFORT DIE
MÖGLICHKEIT,
DREI DER ERFOLG-
REICHSTEN
DEUTSCHEN
SIMULATIONEN
VEREINT IN
EINER AUSGABE
- DER SIMBOX -
ZU BEKOMMEN.

DIESE EINMALIGE
EDITION BIETET
IHNEN DIE
KOMPLETTEN
VERSIONEN DREIER
KLASSIKER AUS
DIESEM GENRE,
ERSTMALIG
ZUSAMMEN AUF
CD-ROM.

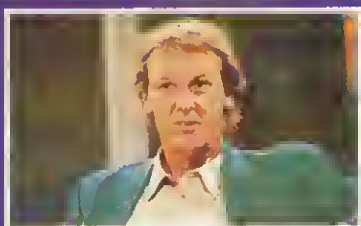
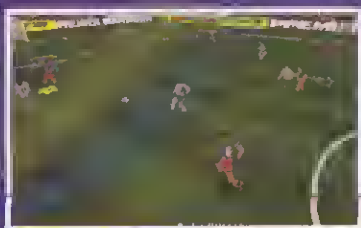
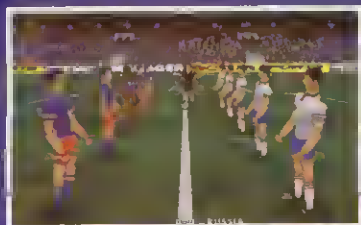
**DREI KNALLHARTE SIMULATIONEN,
EIN EINFACHER PREIS.
DIE SIMBOX FÜR ALLE!**

**CD-ROM
MULTIMEDIA**

**GREENWOOD
ENTERTAINMENT**

A FUNSOFT. COMPANY

Vertrieb: Newware GmbH, Seiner Straße 3, 41584 Kempten, Tel.: 05231/9070, Fax: 05231/907111
ProSoft GmbH, Everwanger Straße 34, 49099 Osnabrück, Tel.: 0541/122065, Fax: 0541/122470
Schweiz: ABC-Spiele AG, Schwegg Nord, CH-Sävelen, Tel.: 061/7852900, Fax: 061/7851222
Österreich: ABC-SPIELPASS GmbH, Verabacher Wirtschaftspark,
A-6840 Götts, Tel.: 06522/ 59810, Fax: 06522/ 04794



ranSoccer

DAS REALISTISCHE FUSSBALL - ERLEBNIS



ranSoccer bietet Fußball total:

- Realistische Bewegungen durch Motion-Capturing von internationalen Spitzenspielern.
- Freie Betrachtung des Spieles aus allen Kameraperspektiven durch das True3D™-System.
- Auswahl aus 44 internationalen Teams.
- 22 interaktive Spieler mit jeweils 8 verschiedenen Eigenschaften.
- Organisation eigener Meisterschaften.
- Bis zu 5 Spieler on einem PC möglich.
- Netzwerk-Option für bis zu 20 Spieler.
- Wiederholung aller Spielzüge möglich
- Videoleinwand im Stadion.
- Perfekte Simulation der Fußballwelt durch intensive Zusammenarbeit mit SAT.1 Sport und Jörg Wontorro.

Der Action-Kick !!!

ranSoccer - Fußball wie auf dem Rasen: schnell, action-geladen und spannend bis zur letzten Sekunde ...

SAT.1

CD-ROM
MULTIMEDIA



Vertrieb: Bashware GmbH, Balmirer Straße 9, 41564 Searst, Tel.: 02131/ 8070, Fax: 02131/ 607111
Profilsoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Dinslaken, Tel.: 0541/ 122063, Fax 0541/ 122470
Schweiz: ABC-Spielspaß AG, Schweggen Nord, CH-Sevelen, Tel.: 061/ 7852350, Fax 061/ 7851222
Österreich: ABC-Spielspaß GmbH, Voralberger Wirtschaftspark, A-6840 Gölitz, Tel.: 05523/ 66910, Fax: 05523/ 64764

produced under licence by



A FUNSOFT COMPANY

Lindenstraße-Database

Darauf haben wir doch alle gewartet. Endlich hören die Diskussionen auf, ob Mutter Beimer eine Schwester in Italien oder Spanien hat.



Mohr, Fritz Zimmer
Lindenstraße 3

Lindenstraße

Die Örtlichkeiten der Lindenstraße können begutachtet werden

Dafür gibt es jetzt eine Lindenstraße-Datenbank von TV-Spielfilm und der Geißendörfer Film- und Fernsehproduktionen. Menüs gibt es für die Gerüchteküche, den Who's Who, den Stammbaum und den Zeitraffer für den schnellen Überblick. Natürlich stehen Schlüsselszenen der Serie als Videosequenzen bereit, und ein Fotoalbum verhindert Verwechslungen.

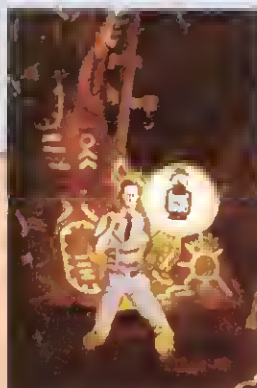
Das Teil soll um die 50 Mark kosten und kann bei TV-Spielfilm-Leserservice, PVS Fulfillment-Service GmbH, Postfach 1461, 74150 Neckar-sulm geordert werden.



Wer gehört zu wem?
Jetzt kommt die Klärung

Per Saturn ins Internet

Sega will den Clou mit dem Game Gear wiederholen. Damals konnte man für das Game Gear einen Aufsatz kaufen, der den Handheld zum Fernseher umrüstete. Getreu dem Motto "Mehrfachnutzen bringt Käufer", sollen ab Mitte '96 alle Sega-Saturn-Besitzer per Konsole ins Internet einsteigen können. Wie es letztendlich funktioniert und wie teuer der Spaß wird, ist jedoch noch nicht aus den Hallen der Sega-Zentrale herausgedrungen.



Alone in the Dark 3 (Comic): Was bisher geschah

Edward Camby ist auf der Suche nach seiner Freundin Emily. Die ging bei Dreharbeiten zu einem Western in der Geisterstadt Slaughter Gulch verschütt. Camby muß sich, kaum in der Stadt angekommen, mit zahlreichen Untoten herumschlagen. Von einem Indianer erfährt er, daß ein Fluch auf dieser Stadt liegt, und er zeigt Camby auch den Weg ins Reich zwischen Leben und Tod. Dort findet er Emily, die vor eine Lokomotive gebunden wurde. Wird Edward seine Freundin befreien und dem Spuk ein Ende setzen können? Lest selbst... Teil 10 des zwölfteiligen Comics ist in der Mitte dieser Ausgabe zu finden. Der vollständige Comic erscheint im Splitter-Verlag, Gollier Str. 16, 80339 München, Tel.: 089/506778.

Öko für Kids

Spannend soll's sein, die Phantasie anregen und den Spaß am Lernen fördern: Ollis Welt von Navigo. Hier können die Kids ihre Nase in Ökologie und Wissenschaft stecken. Spielensich wird unter anderem die Müllsortierung erklärt. Ollis Welt enthält außerdem 40 Experimente. Zu deren Durchführung muß schon mal der eine oder andere Fuß vor die Tür gesetzt werden, um beispielsweise Blätter zu sammeln. Die werden dann später per PC-Anleitung weiterbearbeitet. Viel Spaß wird das aufgeweckte Kind sicher auch an den Knobel- und Puzzlespielen sowie dem 40seitigen Malbuch finden. Und sogar an die Einschlafgeschichten hat Navigo gedacht. Die Umweltabenteuer kosten 79 DM.



Ollis Welt bringt langanhaltenden Spaß

Rockgitarre am PC lernen

Von UBI-Soft kommt demnächst ein Gitarren-Lernprogramm auf den Markt. Jeder, der sich schon immer gefragt hat, wie dieser Hendrix "Hey Joe" gespielt hat oder wie Stevie Ray Vaughn die Triolen in das Schema kriegt, wird hier fündig werden. Guitar Hits geht dabei unkonventionell an die Songs heran, zerlegt sie in die elementaren Bestandteile und kommt vom Basiswerk zu den Details, die ja einen guten Song erst



Klassiker aus dem Rockarchiv sind schnell und unkompliziert erlernbar

ausmachen. Per Audio, Video und Diagramm wird der angehende Rockstar mit allem bedient, was unter Multimedia zu verstehen ist. Wann das Teil für den deutschen Markt zu haben ist, bleibt jedoch noch eine offene Frage. Wir bleiben auf jeden Fall am Ball.



Griffschemata und Videosequenzen zeigen ausführlich die Techniken zum Erfolg



Mephisto Genius schlug den omtierenden Weltmeister Gorry Kasparov im vergangenen Jahr mit 1,5 : 0,5! Mit ca. 2.300 ELO ist Mephisto Genius die derzeit wohl spielstärkste Schachsoftware auf dem Computermarkt. Genius 2 ist für Anfänger wie Profis gleichermaßen geeignet. Die Spielstärke des Programms können Sie beliebig wählen. Neben den Standardoptionen stehen Ihnen viele weitere Features zur Verfügung, z.B. Blitz- und Turnierschach. Löst Mattprobleme, Anzeige der Computeranalyse, Zugvorschläge, umfangreiche Eröffnungsbibliotheken (ca. 160.000 Positionen!) und vieles, vieles mehr!

HIER

SIND

SIE



Per.Oxyd® ist die ultimative Fortsetzung des preisgekrönten Kultspiels Oxyd®. Per Oxyd® basiert auf einem einfachen, genialen Spielprinzip, das sofort spielbar ist und Sie für Monate an den Bildschirm fesselt. Unternehmen Sie eine abenteuerliche Expedition in die 200(f) Landschaften von Per.Oxyd® mit einer Spielfläche von insgesamt über 150 Millionen Quadratpixeln, ausgestattet mit über 250 verrückten Spielelementen und unzähligen Rätseln. Per.Oxyd® ist eine Herausforderung an Geist und Geschick!

RICHTIG!



Wer weiß schon, daß hinter den vielen Tücken der modernen Computertechnik eine ganz andere Macht die Fäden zieht, als wir es uns vorstellen! Fordern Sie die Geister der Computerwelt heraus und machen Sie eine Traumreise nach Transelektrika in das Schloß des MegaGhastsf Bala ist die zeitgemäße Umsetzung des gleichnamigen Atari-Spieleklassikers. Auf dieser CD verbindet sich in technisch perfekter Realisation ein phantasievolles und aktionsreiches Spiel von Meinolf Schneider mit wundervollen Zeichnungen von Pascol und träumerischer Musik von Nik Tyndall zu einem künstlerisch anspruchsvollen Gesamtwerk.



Pech für Toucher Prof. Dr. Frank Farster. Beim Gleiten in die Tiefe des Meeres entdeckt er eine vergessene Piratenhöhle, die nur auf dem Unterwasserweg zugänglich ist. Er schwimmt hinein, doch plötzlich ist die Sauerstoff-Flasche leer. Keine Chance, durchs Wasser zu entkommen. Auf der beschwerlichen Reise durch die Höhle findet er allerlei nützliche Gegenstände, mit deren Hilfe er sich gegen feindselige Kreaturen wie Aiesenspinnen zur Wehr setzt.



NBG
EDV Handels- und
Verlags-GmbH
Brunnfeld 2 - 4
93133 Burglengenfeld
Tel. 0 94 71/70 17-0
Fax 0 94 71/70 17-99

Nachschub für Hi Octane

Zum Science-fiction-Rennspiel **Hi Octane** gibt es jetzt ein Add-On. Insgesamt sind drei neue Tracks für Bullfrogs Kultgame dabei. Außerdem gibt es in Sachen Spielmodi zahlreiche Updates. Ein Two-Player-Splitscreen-Modus erlaubt es dann,



Zahlreiche neue Modi und drei neue Tracks gibt es demnächst für Hi Octane



Im neuen Splitscreen-Modus können zwei Spieler auf einem Rechner gegeneinander fahren

mit zwei Spielern gleichzeitig auf einem geteilten Bildschirm zu fahren. Wer gerade keinen Gegner hat, kann auch gegen seinen eigenen Klon antreten. Dafür nimmt sich der Computer die bis dahin schnellste gefahrene Runde als Grundlage und generiert daraus einen Gegner. Im neuen Death-Match-Modus geht es wie bei den guten alten Arcade-Games zur Sache. Sprich: Man hat nur eine begrenzte Zahl von Extraleben. Schließlich steht noch ein Hot Seat Match an, bei dem man mit bis zu acht Spielern ein Rennen ausfahren kann. Es steuert zwar nur jeweils ein Spieler, aber es wird ständig gewechselt, während die anderen Fahrzeuge vom Computer gefahren werden. Das Teil dürfte demnächst in die Läden kommen.

Stüße Maus

Genau 'ne Handvoll ist richtig – heißt es so schön. Die **NEUBO System- und Software GmbH** hat nun eine neue Generation von Mäusen vorgestellt. Die **Beetle Mouse** liegt hervorragend in der Hand, sieht gut aus und hat 'ne Menge im Knöpfchen. Die Gestaltung bietet erheblich mehr Platz für die rechte und linke Taste. In der Mitte hat sie noch eine "halbe" und ist somit eine 2,5-Tasten-Maus, kann aber nach Belieben auch wie eine Zwei-Tasten-Maus eingesetzt werden. Die mittlere Taste ist etwas erhöht, so daß man beim Bedienen nicht durcheinanderkommen kann. Bei der Beetle Mouse fällt das lästige Hin- und Herschieben weg, der gesamte Bildschirm ist mit wenig Bewegung erreichbar. Der kleine Nager ist für jeden Treiber kompatibel und in sechs verschiedenen Designs und fünf Farbkombinationen für 49 Mark zu haben.



Mit der Beetle Mouse kommt Farbe aufs Pod

Supercup Meisterschaft

Der Pinball-Illusions-Wettbewerb vom Tronic-Verlag, Vobis und Twenty First Century geht in die heiße Runde. Die Finalisten treffen sich vom 10. bis 12. November am Tronic-Stand auf der Computer '95 in Köln. Dann trennt sich endgültig die Spreu vom Weizen. In einem letzten großen Showdown spielen die Besten der Besten gegeneinander.

Konsolen: Qual der Wahl

Wer sich neben seinem PC eine von den neuen Konsolen leisten will, hat momentan noch die Qual der Wahl. Ein guter Ansatzpunkt für die Entscheidung sind die weltweiten Verkaufszahlen der Konsolen. Die englische Zeitschrift CTW machte eine Erhebung und errechnete die wahrscheinliche Zahl verkaufter Konsolen bis April 1996. Demnach liegt die **Playstation** von Sony mit 2,85 Millionen Stück vor dem **Sega Saturn** (2,6 Millionen), **3DO** (1,275 Millionen), und dem **Jaguar** (650.000). Nintendos Wunderwerk **Ultra 64** kommt bis dahin auf eine Million. Das liegt aber daran, daß die 64-Bit-Konsole bis April nur in Japan verkauft wird.

Spar Dir das!

Ein unterhaltsames Lern- und Übungsprogramm zur Vertiefung mathematischer Kenntnisse für Kinder ... heißt es in der Produktbeschreibung des **Mathe Workshop** der Firma **Bröderbund**. Von wegen Vertiefung! Schön bunt ist es ja, das Programm. Aber das ist eigentlich auch schon alles. Schnell hat man sich durch die Aufgabenstellungen geklickt, und genauso fix stellt sich dann auch Langeweile ein. Hier ein Mosaikspielchen, dort drei und zwei zusammenzählen. Insgesamt besteht das Teil aus drei verschiedenen Puzzles und vier weiteren Spielchen. Ein bißchen wenig für den stolzen Preis von 120 Mark.

Crossover Multimedia

Das ist 'ne Mischung: Knackiger Crossover von **Uncle Ho Deflowers Lunch**, die in Sachen Hip Hop mit Gitarren härterer Gangart unterwegs sind, und ein interaktiver Comic auf einer Multimedia-CD vereint. Natürlich stehen zahlreiche Infos über die Band sowie ein Video mit auf dem Programm. Logisch, daß Comic und Musik zusammengehören. Weitere Infos gibt es bei Brutale de Luxe, Bertram Simon, Creceliusstr. 34, 42327 Wuppertal



Die Legende lebt!
Sierra Klassiker zum Superpreis

Sierra Originals

Sierra
bietet ab sofort
seine grössten Erfolge
als Spielesammlung im
Taschenbuchformat an

Damit auch Sie
mitfeiern können, gibt
es ab sofort
Aces Over Europe
zu sagenhaften

DM 14,95*

(Empf. Verk.-Preis, solange Vorrat reicht,
ab 1. Nov. 1995 bei Ihrem Fachhändler)

Sierra Originals

ACES
OVER
EUROPE

SIERRA
SIMULATION

Bitte schicken Sie mir Ihren
SierraOriginals

Katalog

Name :
Vorname :
Straße :
PLZ : Ort : Land :



PC-Spiele	CD	Disk
101st How (dt.)	99,95*	
1944 - Across the Rhine (dt.)	99,95	
3D Pinball	69,95	
7 Tage, 7 Nächte (dt.)	59,95	
Aces of the Deep Expansion Disk		39,95
Action Soccer (dt.)	79,95	
Addams Family Pinball	69,95*	69,95*
AH-64 Longbow (dt.)	89,95*	
Ali Power (dt.)	79,95	79,95
Alien Odyssey	69,95*	
Aliens	79,95*	
Amenka 1861-65 - Civil War (dt.)	89,95	
Apache Longbow (dt.)	79,95	
Archibald Applebrook (dt.)	79,95*	
Ascendancy (dt.)	89,95	
Aufschwung Ost (dt.)	79,95	79,95
Battle Bugs (dt.)	39,95	49,95
Battle Isle 2 incl. Erbe des Tilan	69,95	
Battle Isle 3 (dt.)	79,95	
Bazooka Sue	89,95*	89,95*
Binlog (dt.)	69,95*	79,95
Biologie Mission CD	39,95*	
Bleifuß - Screamer	49,95	
Blind Date (dt.)	59,95*	
Bolo	59,95	
Burn in Time	89,95	
Burn Cycle (dt.)	79,95	
Caribbean Decaster	89,95*	89,95*
Champion Manager 2 (dt.)	99,95*	
ChNet (dt.)	89,95*	
Clearing House (dt.)	79,95	
Command & Conquer	99,95	
Creautre Shock (dt.)	99,95	
Crusade (dt.)	89,95	89,95*
Cyberdel - No Remorse (dt.)	89,95*	
Cyberdel (dt.)	59,95	
Cybermage - Darklight Aw. (dt.)	89,95*	
Daedalus Encounter (dt.)	99,95	
Der Druidentrikel (dt.)	99,95*	
Der Kapitalist (Capitalism, dt.)	89,95*	
Der Planer 2 (dt.)	59,95	59,95
Der Raeder (dt.)	79,95	
Der Talsmann (dt.)	79,95*	
Der Talsmann (dt.)	99,95*	
Dia totel'Veil Rallye/mtd Pad	39,95/59,95	
Discworld	89,95	79,95
Dschungelbuch +		49,95*
Dungeon Keeper (dt.)	89,95*	
Dungeon Master 2	89,95	89,95
Earthside Expansion Pack	49,95	49,95
Earthworm Jim 2 (dt.)	69,95*	
Elilo 3 (1st Encounters, dt.)	79,95	79,95
Empire 2	79,95	
Extreme Pinball	79,95*	
Fade to Black (dt.)	99,95	
Fatal Racing	79,95*	
FIFA Soccer 96	89,95	
Fighter Duel	89,95*	
Flight Simulator 5.1 (engl.)	79,95	79,95
Flight Unlimited (dt.)	89,95	
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	99,95*	
Frankenstein (dt.)	99,95*	
FX-Fighter	89,95	
Gene Wars (dt.)	89,95*	
Grand Prix Manager (dt.)	99,95*	
Gene Fishing	49,95	
Hanse - Die Expedition		49,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3 0)		89,95

PC-Spiele	CD	Disk
Hattrick (Kanon)	89,95	89,95
Heros of Might & Magic	79,95	
Hyper	99,95*	89,95*
Hi-Octane (dt.)	89,95	
Hugo (CD: neue Levels)	69,95*	69,95
Human Recall (dt.)	79,95*	
Incredible Machine 2	89,95*	79,95*
Iron Horse 2	79,95*	
Jagged Alliance (dt.)	89,95	89,95*
Jagged Alliance (e.d.A. bzw. engl.)	79,95	69,95
Jewels of the Oracle	79,95*	
Kaiser Deluxe	69,95	
King's Quest 7 (dt.)	89,95	
Klik & Play Game Pack	9,95	
Knight of Xenter (dt.)	99,95	
Krypton Egg (dt.)	39,95	
Larry 1-5 Collection	89,95	
Leviathan 3D	99,95*	
Little Big Adventure (dt.)	99,95	
Lost Eden (dt.)	79,95	
Mad News (dt.)	79,95	89,95
Magic Carpet Plus (dt.)	99,95	
Magic C. Data CD: Hidden Worlds	39,95	
Magic Carpet 2 (dt.)	89,95*	
Magic the Gathering (dt.)	89,95*	
Marco Polo	69,95	
Mechwarrior 2 (dt.)	89,95	69,95*
Micro Machines 2	79,95	79,95
Mission Super I.Q. (dt.)	79,95*	
Monopoly	89,95*	
Mortal Coil	69,95*	
Myst (dt.)	69,95	
Nascar Racing	89,95	49,95
Nascar Racing Track Pack	39,95	39,95
Navy Strike (dt.)	99,95*	
NBA Live '95	99,95	
Need for Speed (dt.)	89,95	
NHL Hockey '96	89,95	
Paradise Canyon 2	79,95*	
Papiazzi	79,95	
Perfect General 2	79,95	
PGA Tour Golf 96	89,95	
Phantasmagoria (US/dt.)	79,95/99,95*	
Pinball Illusions	59,95	59,95
Pinball Wizard 2000	69,95*	
Pitfall (nui Windows 95)	79,95	
Pizza Connection		89,95
Pole Position (dt.)	89,95*	89,95*
Police Quest Collection (dt.)	89,95*	
Primal Rage	79,95	
Prisoner of Ice (dt.)	89,95	
Psycho Pinball	89,95	89,95
Psycho Pinball	79,95*	
ranTrainer 2 (dt.)	79,95*	
Rabel Aseault 2	69,95*	
Ring der Nibelungen	69,95*	
Sam & Max (dt.)	79,95	69,95
Screamball	59,95	59,95
Sensible Golf	69,95*	69,95*
Sensible World of Soccer	89,95*	69,95*
Shanghai - Great Moments (dt.)	89,95*	
Shell Shock	79,95*	
Shock Wave +	89,95*	
Silent Hunter	89,95*	
Sim City 2000 Collection (dt.)	99,95	
Sim Isla	79,95	
Sim Tower	89,95	89,95
Sim Town	79,95	
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	79,95	79,95
Skaphendel - Der Aultrag (dt.)	59,95	
Space Academy	79,95*	79,95*
Space Marines (dt.)	89,95*	
Space Quest 6 (dt.)	79,95	
Siar Trek Judgement Riles Enh.	89,95*	
Siar Trak TNG: Final Unity (dt.)	99,95	
Steel Panthers	99,95	
Sternschweil (DSA 2, dt.)	79,95	89,95
Sionakaap	89,95*	
Super Street Fighter 2 Turbo	69,95	69,95
Terminal Velocity	69,95	69,95
Top Gun 2 (dt.)	89,95*	
The Drg	69,95*	
The Hive (dt.)	89,95*	
Theme Park (dt.)	89,95	79,95
This Means War! (dt.)	89,95*	
Thunderscape (dt.)	79,95*	
The Fighter	69,95*	79,95
Tie Fighter Mission Disk (dt.)		39,95
Till	59,95*	

PC-Spiele	CD	Disk
Tiny Troops	79,95*	79,95*
Totipot - Eine Affäre (dt.)	109,95*	
Total Distortion	79,95*	
Transport Tycoon Incl. World Editor		89,95
Undar a Killing Moon	AKTION!	69,95
US Navy Fighter Plus (dt.)	99,95	
US Navy Fighter Dala CD (dt.)	39,95	
USS Ticonderoga (dt.)	89,95	
Virtual Pool	89,95	
Vollgas - Full Throttle (dt.)	89,95	
Warhammer	89,95*	
Warlords 2 Deluxe	79,95	
Warplanes 2	109,95*	
Waterworld (Action)	89,95*	
Weiwöl vs. Comanche	79,95	
Willy Lembkes Fußball Manager	69,95*	59,95*
Wing Commander 3 (dt.)	109,95	
Wing Commander 4 (dt.)	99,95*	
Wipacul	99,95*	
Wipacul	69,95*	
Woodruff & Schibbole of Azimulh	79,95	
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks)	69,95	79,95
Z	69,95*	

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
1942 Pacific Air War Gold	39,95	
7th Guest	19,95	
Aces Collection: Aces over Europe, Aces of the Pacific, Red Baron	49,95	
Amnesia - A Dark Secret	29,95	
Battle Isle 2 (dt.)		39,95
Beneath A Steel Sky	19,95	
Bundesliga Manager (dt.)	19,95	
Burning Steel 2 (engl.)		29,95
Burning Steel 3 (e.d.A.)	39,95	
Burntime (dt.)	29,95	
Buzz Aldrin's Race into Space	19,95	
Chessmaster 4000 Turbo	29,95	
Civilization	39,95*	39,95*
Colonization (dt.)	39,95	
Das Schwarze Auge 1 (dt.)	39,95	39,95
Dawn Patrol (dt.)	29,95	
Der Palizier (dt.)	29,95	19,95
Desert & Jungle Sinke	komplett	49,95
Dre Siedler (dt.)		49,95
Diggers	19,95	
Dune Lord (dt.)	19,95	
Dune 2 (CD=dt. / Disk=engl.)	39,95	29,95
Eco Quasi	19,95	
Elilo Plus	19,95	
Empire Deluxe (dt.)		19,95
Eye of the Beholder Trilogie (dt.)	39,95	
F-14 Fleet Defender	39,95	29,95
Falcon Gold	39,95	
Flats of Glory (dt.)	39,95	39,95
Flight Simulator 5.0 (engl.)	29,95	
Formula 1 Grand Prix	39,95	39,95
Freddy Pharkas	39,95	
Gunship 2000	39,95	39,95
Humans 1&2	19,95	
IndyCar Racing	19,95	
Ishar 3	29,95	
Ishar Trilogy	39,95	
Jungle Strike	19,95	
Kolumbus (dt.)	29,95	
Labyrinth of Time	29,95	
Lands of Lore (dt.)	29,95	
Legend of Kyandia 2 (dt.)	29,95	19,95
Master of Magic 2 (dt.)	29,95	69,95
Master of Magic (dt.)	39,95	
Master of Orion	39,95	
Menzoherianzan (e.d.A.)	29,95	
Monkey Island 1 (dt.)	39,95	39,95
Monkey Island 2 (dt.)	39,95	39,95
NHL Hockey 94	29,95	39,95
Nodropolis (dt.)	39,95	
North & South	9,95	29,95
Oldtimer (dt.)	39,95	49,95
Panzer General (e.d.A.)	39,95	29,95
Perfect Pinball	29,95	
PGA Tour Golf	29,95*	
Pirates Gold (dt.)	39,95	39,95
Populous 2 & Powermonger	29,95	
Power Up: F-15 Strike Eagle 3, Grand Prix, Pirates Gold	49,95	
Privateer	29,95	
Revenloft 2 - Stone Prophet	39,95	
Rebel Assault (engl., dt. UI.)	29,95	
Shadow Caster	29,95	

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
Sherlock Holmes (engl.)	29,95	
Silverball - Smile Edition	29,95	
Sim City Enhanced (dt.)	19,95	
Simon the Sorcerer (dt.)	39,95	39,95
Software Manager		9,95*
Space Hulk (dt.)	29,95	
SSN 21 Seawolf (dt.)	29,95	49,95
Siar Trek - 25th Anniversary	29,95	
Strike Commander	29,95	
Syndicate Plus (dt.)	29,95	
System Shock (dt.)	29,95*	
Tank Commander (dt.)	29,95	
Task Force 1942	39,95	39,95
Tornado	19,95	
Transarcia	19,95	19,95
Transport Tycoon (dt.)	39,95	
U.F.O. - Enemy Unknown (dt.)	29,95	39,95
Ultima 7 (CD=e.d.A., Disk=dt.)	29,95	39,95
Ultima Underworld 1+2	komplett	29,95
Wing Commander 1	19,95	
Wing Commander 2	29,95	
Wing Commander Armada	39,95	
Wings of Glory SONDERPOSTEN	39,95	
Winlos Olympics	19,95	
X-COM - Terror from the Deep	39,95	

Software der anderen Art	CD	Disk
Bertelsmann Universal Lexikon	89,95	
Crabberias (auch für CD)	49,95	
D-Atlas	49,95	
D-Info (elektron. Telefonbuch)	49,95	
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95	
Kiyoko und die Däbe der Nacht	59,95	
Lexikon Genesis 2.0	89,95	
Microsoft LexiROM	399,95	
Monty Python: Waste of Time	69,95	
Patchwork 2-3/1995 (Doppel CD)	39,95	
Pegasus 1/95 (Shareware)	39,95	
PC-Fahrschule	39,95	
Siar Trek Omnipedia	69,95	
Tuneland (dt.)	79,95	

Windows 95 Update o. Vollversion lieferbar!

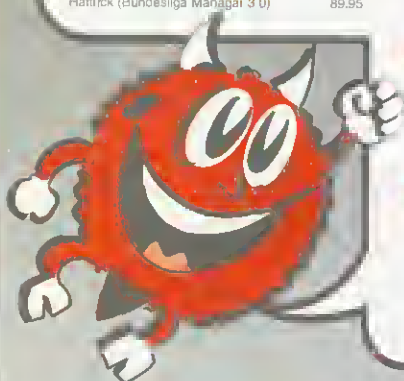
Video CD's für MPEG-PC's & CD	
Forrest Gump	49,95
Mr. Bean - Unseen Baan	29,95
Pink Floyd - Pulse	59,95
Rock - Die Generationen	49,95
CDI-Grundgerät	eb 699,95

Multimedia-Zubehör	
CD-ROM Panasonic 581 B, 414ch-Speed	299,95
Soundblaster Mdr Adapter	49,95
Soundblaster 16 Pro IDE	189,95
Soundblaster AWE 32 Value Edition	299,95
Stereo-Lautsprecher (25 Watt)	39,95
3,5" MF 2HD	ab 5,99

Joysticks	
CH Flightstick	79,95
CH Flightstick Pro	129,95
CH Virtual Pilot	159,95
CH Virtual Pilot Pro	189,95
Gravis GamePad	39,95
Gravis Joystick	ab 49,95
Gravis Joystick "Firebird"	129,95
Gravis Joystick "Phoenix"	199,95
Gravis Eliminator Game Card	59,95
Logi Thunderpad	39,95
Logi Wingman Light	49,95
Logi Wingman Strike, 5000 CD-Bundle	79,95
Logi Wingman Extreme	99,95
Suncorn G-Force-Grand Prix CD+F14 CD	109,95
Suncorn Flight Mex+F14 Fleet Defender CD	99,95
Suncorn FX 2000+F15 Strike Eagle 3 CD	69,95
Suncorn Edge 2+Grand Prix CD	49,95
Thrustmaster Flight Control System	139,95
Thrustmaster Weapon Control System	249,95
Thrustmaster F-16 FLCs (Joystick)	269,95
Thrustmaster Formula T1 (Lenkrad)	319,95
Gamecard PC (2 Ports)	29,95

Sony Playstation	
Grundgerät Incl. Control Pad	599,00
Discworld	99,95
Discworld	89,95
Lemmings 3D	89,95
Rayman	89,95
Street Fighter - The Movie	69,95

+ = Software läuft unter Windows 95



Wo Sie uns finden:

Media Point

Berlin - Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144

Media Point

Berlin - Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182

Media Point

Berlin - Friedrichshain
Rigaer Straße 106
Tel.: (030) 589 43 78
U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh.
Tram 20, 21 Bersarinplatz

Media Point

Berlin - Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 381 17 20
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204

Media Point

Berlin - Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: in Vorbereitung!
U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh.
Tram 20, 21 Bersarinplatz

Media Point

Berlin - Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: in Vorbereitung!
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 224, 514

Ab 10.11.95 der Superstore am Frankfurter Tor!

Ab 17.11.95 auch im Norden Berlins!

BRANDHEISS!

Fast geschenkt!

Die beliebtesten TV Game Shows jetzt auch für den PC!

5 mal 5
Bingo
Der Preis ist heiß
Familienduell
Glücksrad
Hopp oder Top
Punkt, Punkt, Punkt
Riskant

alle auf PC-Disk

je **9,95**

Eye of the Beholder Trilogie

(Teil 1-3)

Eine der erfolgreichsten 3D-Echtzeit-Rollenspiel-Serien gibt es jetzt komplett in deutsch zum absoluten Knüllerpreis!

CD-ROM **39,95**

Unser Tip des Monats:

Bleifuß – Screamer –

Wer bremst, verliert!
Virgin präsentiert mit Bleifuß ein Rennspiel, bei dem nur eins zählt: Geschwindigkeit.

CD-ROM **49,95**

Westwood präsentiert:
Legend of Kyrandia 3
Legend of Kyrandia 1
Lands of Lore
Dune 2

Vier der besten Titel von Westwood, die in keiner Sammlung fehlen sollten.

kompl. auf CO-ROM **79,95**

Preise zum Abheben!

Dawn Patrol
dt. Version, CO-ROM

Flight Simulator 5.0

engl. Version, PC-Disk

je **29,95**

Nichts ist unmöglich!
Zwei der besten Microprose-Sid Meier Titel zu brandheissen Preisen!

Transport Tycoon
dt. Version, CO-ROM
Colonization
dt. Version, CD-ROM

je **39,95**

Disney Software präsentiert: Dschungelbuch

Endlich können auch PC-Besitzer dem tapferen Mogli helfen, sich durch den Dschungel zu kämpfen. Dabei treffen sie auf alte Bekannte, wie die Schlange Kaa, den Tiger Shri Khan und natürlich auch auf King Louie.

PC-Disk
49,95

Kreditkarten ...

der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellung: Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.



Seit
03.11.95
endlich
auch in
Hamburg

Media Point

Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: in Vorbereitung!
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102



Media Point

.... to be continued.
Demnächst auch
in Ihrer Nähe!



Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM Incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten:
Vorkasse: 6,95 DM – Kreditkarte: 9,95 DM – Nachnahme: 9,95 DM + 3,- Post-NN-Gebühr
ab 250,- DM Bestellwert versandkostenfrei! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,- DM

Namens-Wettbewerb
Unser neues Media Point-Teufchen sucht einen Namen. Wir bitten dabei um die Mithilfe unserer Kunden! Jedes Vorschlag, der zusammen mit diesem Coupon bei uns eingereicht, erhält von uns ein Preisgeld. Und der von uns ausgewählte Vorschlag wird besonders prämiert. Also schicken diesem roten Coupon mit Ihrem Vorschlag auf eine Postkarte Namen und zu uns ein, sendend! Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Mein Namens-Vorschlag:

PC-Spiel

Das darf nicht Warstein!

Welche Flasche hat sich das bloß, ausgedacht, für ein Mousepad mit 'ner Werbung drauf 9,50 DM zu verlangen? Wir lassen uns von den Jungens aus der Warsteiner-Werbeab-

Hau wech, den Scheiß!

teilung doch keinen einschenken! Das Pad trägt die Aufschrift: Warsteiner Fest-Platte - da beißt keine Mouse den Faden ab. Wohl zuviel an der Königin genuckelt, he!? O.k., entschuldigt. Im angewarsteinerten Kopf kann's vielleicht passieren, daß man Pad und Harddisc verwechselt. Deshalb haben wir einen Vorschlag für eine Neuauflage: Warsteiner - schlägt dem Faß den Boden aus!

Videowahn im Trickfilmland

Spätestens seit Satellitenschüsseln jedes zweite Dach in Deutschland zieren, ist auch das Cartoon Network des Mediengiganten Turner Home Entertainment hierzulande ein Begriff. Da tummeln sich Yogi Bär, die Jetsons, Fred Feuerstein und noch ein ganze Ecke weiterer bekannter und beliebter Trickfilmstars. Da sich nun auch Ted Tumers Medienkonzern dem Thema Multimedia-PC zuwandte und eine entsprechende Firma gründete (Turner Interactive), stehen uns von dort eine ganze Reihe neuer Produkte ins Haus. Den Anfang macht ein Activity-Titel: Cartoon Network Toon Jam.

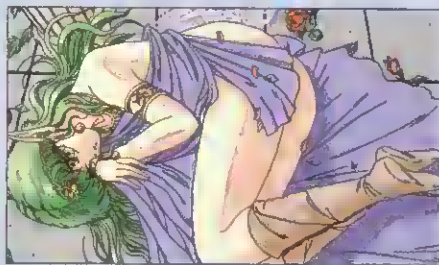
In diesem Programm, das sich an ein jüngeres Publikum wendet (6 bis 12 Jahre), können vorgegebene Figuren, Animationen und Musikstücke zu "Cartoon-Musikvideos" zusammengestellt werden. Die fertigen Stücke lassen sich dann auf Festplatte oder Diskette speichern und wieder abspielen. Schön, daß es möglich ist, fertige Videos ohne das eigentliche Hauptprogramm laufen zu lassen. Eher unschön ist, daß keine eigenen Sounds oder Grafiken importiert werden können. Und im übrigen gibt es nahezu ein Dutzend anderer Programme ähnlicher Machart, die fast alle besser als Toon Jam sind. Fazit:

Dieses Teil ist überflüssig wie ein Kropf und dazu noch mies gemacht. Finger weg!

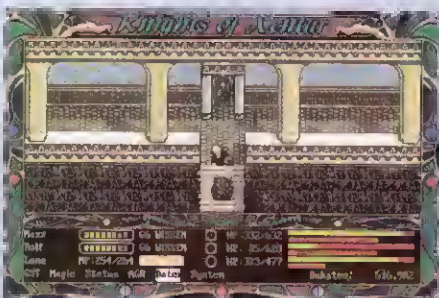
Die Jetsons mit neuen Folgen aus der eigenen Werkstatt



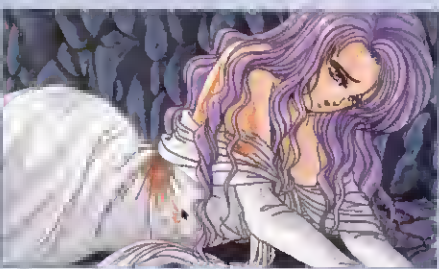
Ritter Desmonds Abenteuer jetzt in Deutsch



Dezente Erotik tröstet über die schwache Moin-Grofik weg



Die typische Mongo-Oberfläche ist auch bei Knights of Xentar zu finden



Wer möchte nicht dieser Schönheit helfen

So ein Ritterleben ist was Tolles: Durch die Lande ziehen, saufen, feiern und Schurken nachstellen. Allein, so einfach ist es nicht, wie auch der Ritter Desmond unsanft am eigenen Leib erfahren muß. Jetzt steht die deutsche Version des Rollenspiels auf dem Programm.

Die Lichtwelt und das Reich der Dämonen liegen seit Urzeiten miteinander im Clinch. Eine ziemlich langweilige Angelegenheit, wenn man bedenkt, daß keiner so recht die Oberhand gewinnen kann. Also beschließt man, die Auseinandersetzung etwas persönlicher zu gestalten. Zwei Kinder werden in der Welt der Sterblichen ausgesetzt, um dort aufzuwachsen. Die beiden wissen nichts von ihrer göttlichen Herkunft und sollen, sobald sie erwachsen sind, im Duell gegeneinander antreten.

Knights of Xentar von Megatech ist ein solides Rollenspiel mit netter, ironisch angehauchter Handlung, die mit einer Prise Sex gewürzt wurde. Die Grafik ist nicht ganz so berauschend, entschädigt aber bei den gelungenen, in bester Manga-Manier gestalteten Zwischensequenzen. Die Sprachausgabe ist klar und überzeugt weitgehend, und Dorfbewohner, die kölsch sprechen, können als Gag am Rande durchgehen. Was die Witze und den eingebauten Sex angeht, so schafften es die Programmierer, bei neun aus zehn Malen den guten Geschmack zu wahren.

Weitere Infos gibt's bei Softgold, 41564 Kaarst.

Da fliegt mir glatt das Blech wech

Bei Sierra Coktel scheint die große Rundemeuerung angesagt zu sein. Neben einer Budget-Reihe, den SierraOriginals, in der sich etliche von Sierras älteren Top-Programmen zu einem schön niedrigen Preis auf CD wiederfinden, erlebt auch einer der ältesten Kampfböter schlechthin eine Renaissance: **Thexder**, der fliegende, kriechende, rennende Transformer-Robot wurde exklusiv für Windows 95 mit etlichen neuen Features und einer komplett überarbeiteten Engine ausgestattet und soll demnächst die Welteroberungspläne des bösen Primus Tech durchkreuzen. 50 Levels in zehn Welten lassen langen Spiel- und Ballerspaß erwarten.



Thexder

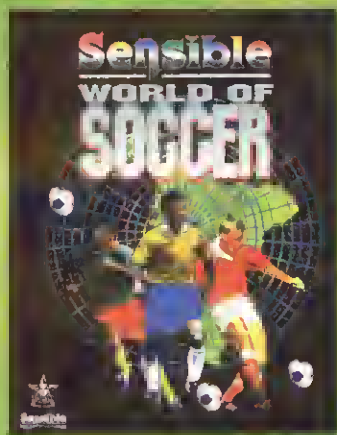
Kicken, foulen und Moneten.

- ⊗ Über 1.500 Fußballmannschaften mit den echten Namen, Trikotnummern, Fähigkeiten
- ⊗ Mehr als 26.000 echte Spieler
- ⊗ 131 Nationalmannschaften und alle wichtigen Meisterschaften der Welt
- ⊗ Individuelle Spielerfähigkeiten
- ⊗ Komplette statistische Analyse
- ⊗ Enthält die neuesten 95/96er Saison-Daten

Zieh voll ab!

- ⊗ Einkauf und Verkauf von Spielern
- ⊗ Auswahl der Spieltaktik
- ⊗ Finanzierung des Vereins
- ⊗ Verwaltung des Budgets
- ⊗ Zusammenstellung von Fußball-Ligen, Pokalspielen und Meisterschaften
- ⊗ Aufstellung der Mannschaften nach den Fähigkeiten der einzelnen Spieler
- ⊗ Weltweiter Transfermarkt mit genauen und wechselnden Spielerpreisen

Zock voll ab!



Komplett in Deutsch.

**PC CD-ROM
PC**

Sensible World of Soccer, die wahrscheinlich umfassendste Fußball-Managersimulation aller Zeiten, kommt nun endlich für den PC! Es verbindet in großartiger Weise die zahlreichen Details einer Fußball Managersimulation mit der Action eines Fußballspiels. Sensible World of Soccer ist eine Klasse für sich. Unglaublich die schier endlosen Möglichkeiten: Spielen Sie wie Brasilien offensiv nach vorn oder wie die Schweden in zwei Viererketten. Kaufen Sie sich Ihr Dream Team aus der ganzen Welt zusammen, und bestimmen Sie die Spieltaktik. Sensible World of Soccer ist die größte Herausforderung für alle echten Fußballfans. Das Spiel beginnt, gewinnen Sie mit!



Whoop 'o' Mania

Hoppla, wer whoopt denn da? Softgold ist es mit seinem neuesten Titel aus der Serie für den Computer-Junior: **Rainbow Kids**.

Whoop ist nicht der erste Ausflug, den Softgold in den Bereich Kindersoftware unternimmt. Nachdem die ersten Versuche eher bescheiden ausgefallen sind, wurde Whoop um so gründlicher unter die Lupe genommen.

Hinter dem witzigen, aber nichtssagenden Titel verbirgt sich ein vertikal scrollendes Ballerspiel, das in bunter Comic-Manier realisiert wurde. Mit einem knallroten Raumschiff geht es durch diverse Raumzonen, in denen es von Angreifern der Marke "besonders drollig" nur so wimmelt. Mit diversen Extrawaffen heißt es, sich den Weg freizuschießen und den Wächter am Ende jedes Levels zu besiegen.

Läßt man die Frage, inwieweit Ballerspiele in Kinderhände gehören, außen vor, ist Whoop ein ganz passables Spiel. Ärgerlich ist allerdings, daß sich dieses Game, das ja eigentlich für Kinder gedacht ist, bei der Installation ziemlich wortkarg gibt. Das Spiel braucht sage und schreibe 594.960 Bytes an konventionellem Speicher (wer hat das schon?), eine Option, eine Bootdisk zu erstellen, ist jedoch nicht vorhanden. Findet Whoop den benötigten Speicher nicht, bricht das Game mit einer englischen Fehlermeldung einfach ab. Fazit: Trotz netter Gestaltung und im wesentlichen solider Programmierung hat sich hier wohl jemand sehr wenig Gedanken darüber gemacht, wer wohl diese "Kids" sind, für die das Rainbow Kids Label initiiert wurde, und wie weit man mit sechs Jahren wohl mit den Tücken eines Computers bereits vertraut ist!



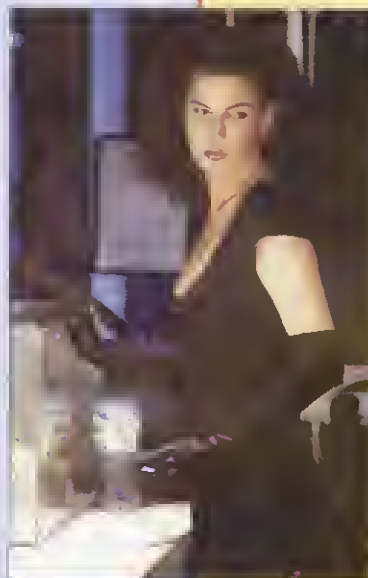
Drollige Balleraction für Kids: Whaap

Umgetauft

Alles neu macht der Mai nur in Deutschland. In Frankreich ist das eher der September, denn da wurde bei Sierra Coktel beschlossen, einem der am längsten in Produktion befindlichen Adventures der Firma einen neuen Namen zu geben: Aus **Lost in Town** wurde **Urban Runner**. Im Moment werden gerade wieder eine

Menge neuer Szenen sowohl in den Straßen von Paris als auch im Studio gedreht, denn die Story vom unschuldigen Sensationsreporter, dessen nächster Interviewpartner leider tot aufgefunden wird (weshalb ihm sowohl die Polizei als auch eine Verbrecherbande und ein großer Unbekannter auf den Fersen sind), nimmt immer größere Ausmaße

und immer neue Ideen an. Zur Zeit arbeiten drei von Coktels absoluten Top-Leuten zusammen an dem Projekt: Muriel Tramis (Goblins, Woodruff), Silvan Boris Schmidt (Last Dynasty) und Yannick Chosse (Inca) verbreiten kreatives Chaos und erarbeiten mehr Features, als drei Spiele verbrauchen könnten. Ein Termin steht hier noch nicht fest.



Hat die schöne unbekannte etwas mit dem Mord zu tun?

Entwicklungshilfe spielerisch

Daß Adventures nicht unbedingt Verbrechen, Schrecken oder Kampfkonstellationen zum Gegenstand haben müssen, beweist das Spiel **Hilfe für Amajambere**, das vom Bochumer Softwarehaus **Art-Department** im Auftrag des Bundesministeriums für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung gestaltet worden ist. Das solide gemachte Point-and-Click-Grifikadventure bietet einen vorgegebenen Handlungsablauf und läßt sich an einem Wochenende durchzocken.

Der Spieler begleitet den Entwicklungshelfer Paul Lerche nach Ubuntaka in die fiktive afrikanische Region Amajambere. Dort gilt es, mit den Häuptlingen der verschiedenen Dörfer klarzukommen und einer Reihe von Schwierigkeiten zu begegnen:

Saatgut verschwindet, der Fluß ändert seinen Lauf, eine Epidemie bricht aus, neu erworbenes Vieh stirbt. Zahlreiche Dialoge bringen die Handlung voran. Die liebevoll gestalteten Grafiken geben dem Spiel, das als Freeware kostenlos zu haben ist, besonderen Charme.



Ein echter Held beißt die Zähne zusammen und kämpft...

Wir halten Sie auf dem Laufenden!

So finden Sie Ihr Spiel:

- 1: Action 2: Simulation e : engl. Spiel
3: Adventure 4: Sport e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel 6: Geschickl. d : komplettdeutsch
7: Sammlung 8: Strategie

... oder kommen Sie doch einfach vorbei!

ROSS

Computersystems GmbH

Ladenverkauf

Versand

Körnebachstr. 95
gg. Musikzirkus DO
44143 Dortmund

Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund

Tel. 0231 - 53 11 334

- 53 11 335

Fax. 0231 - 53 11 333

Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

CD SPIELE

3D Pinball Outpost	d	1	69.-
11th Hour*	e/d	8	87.-
Acas Collection (3x Acas)	e/d	3	55.-
Acas of the Deep	e	2	33.-
Acas of the Deep Mission	d	zus.	39.-
Across the Rhine	d	2	99.-
Action Soccer	d	4	74.-
Air Power	d	2	79.-
Alone in the Dark II incl. I	d	3	65.-
Alone in the Dark III	d	3	87.-
All Unser Arcade Racing	e/d	1	54.-
Apache Longbow	d	2	79.-
Ascendancy	d	8	79.-
Battle Isle II Incl. Erbe d. T.	d	8	79.-
Battle Isle III	d	8	79.-
Battle Race*	e/d	1	69.-
Bazooka Sue*	d	3	85.-
Bling	d	2	89.-
Bioforge	d	3	69.-
Bleibst du?	d	2	99.-
Buried in Time*	d	2	79.-
Burn Cycle	d	2	79.-
Burning Steel II	d	2	79.-
Capitalism*	d	8	84.-
Caribbean Disaster*	d	2	65.-
Civil War (Amerika)	d	8	89.-
CIV Not*	d	8	89.-
Colonization	d	8	85.-
Comanche Incl. Mission 1&2	d	2	65.-
Command & Conquer	d	9	88.-
Command & Conquer 8*	d	8	88.-
Commander Blood	d	2	39.-
Creature Shock	e/d	1	89.-
Crusade	d	9	79.-
Crusader - No Remorse*	d	2	79.-
Cyberia	d	1	49.-
Cyberball*	d	2	89.-
Cyberwar	d	1	89.-
Daedalus Encounter	d	2	89.-
Das Schwarze Auge I	d	3	39.-
Der Planer 2*	d	2	79.-
Der Reeder	d	2	75.-

Lösungsbuch

Command & Conquer 1 19.90

Der Seelenkrieger*	d	5	69.-
Descent	e/d	1	49.-
Destruction Derby*	e/d	1	89.-
Discworld	e/d	1	79.-
Dragon Lore	d	3	65.-
Dungeon Master II	d	5	84.-
Dungeon Keeper*	d	3	89.-
Dune II	d	2	39.-
Earth Siege	d	8	79.-
Earth Siege Expansion CD	d	zus.	49.-
Elder Scrolls II*	e	5	64.-
Entomorph*	e/d	5	74.-
F1 Grand Prix 2*	d	2	99.-
Feder to Black	d	1	69.-
Fatal Racing	d	2	64.-
FIFA Soccer 96*	d	4	89.-
Flight Commander 9	d	2	69.-
Flight of the Amazon Queen	d	3	76.-
Flight Unlimited	d	3	89.-
Frankenstein*	d	2	99.-
Future Dimension*	d	1	69.-
FX - Fighter	d	1	79.-
Hardball 4	d	7	74.-
Heart of Darkness*	d	2	89.-
Hi-Octane	d	1	69.-
Hatrick!	d	4	79.-
Höhlenwelt	d	3	77.-
Incredible Machine 2*	d	8	79.-
Indy Car Racing II*	d	2	74.-
Jagged Alliance	d	8	89.-
Jewels of the Oracle	d	3	79.-
Kaiser Deluxe	d	2	59.-
Kings Quest Coll. 1-6	e/d	3	75.-
Kings Quest 7	d	3	59.-
Larry Collection 1-6	e/d	7	75.-
Legend of Kyandia 3	d	3	74.-
Lemmings 3D	e/d	9	89.-
Little Big Adventure	d	3	89.-
Mad TV 2*	d	2	79.-

CD SPIELE

Magic Carpet Plus	d	1	69.-
Magic Carpet Hidden Worlds	d	zus.	39.-
Magic Carpet II	d	1	79.-
Maniac Mansion 2 DOTT	d	3	39.-
Marco Polo*	e/d	75.-	
Mechwarrior II	e	1	79.-
Mega Pack III	e	69.-	
Monopoly*	d	8	67.-
Mortal Coil*	e/d	1	69.-
Nascar (Win95)*	e/d	1	89.-
Nascar TrackPack	e/d	zus.	44.-
Navy Strike*	d	2	99.-
NBA Live '95	e/d	4	89.-
NBA Jam Tournament	e/d	4	85.-
Need for Speed	d	2	79.-
NHL Hockey '96	d	4	79.-
Panzer General II (W95)*	d	8	79.-
Perfect General II	e/d	3	75.-
PGA Tour Golf '96*	e/d	2	79.-
Phantasmagoria (7 CDs)*	d	3	89.-
Pinball Fantasies Deluxe	e/d	2	69.-
Pinball Illusions	e/d	2	89.-
Pinball Wizard 2000*	e/d	2	69.-
Pitfall (Win95)	e/d	1	76.-
Police Quest IV	d	3	77.-
Police Quest Coll. 1-4*	e/d	3	79.-
Primal Rage	e/d	1	79.-
Project Paradise*	e/d	1	79.-
Psycho Pinball	e	1	69.-
Quake* (ID-Soft II)	e	1	89.-
Railroad Tycoon & Civil.	e/d	7	59.-
Rebel Assault 2*	e	1	69.-
Sam & Max	d	3	75.-
Sensible World of Soccer*	d	4	66.-
Sim City 2000 Collection	d	2	89.-

Sehr geehrte Kunden,
Wir führen auch Amiga, CD32, Playstation, Erotik und Shareware. Fordern Sie unseren Gesamtkatalog incl. 1 aktuellen Demo-CD für 5 DM in Briefmarken an. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch.
Ihr ROSS Team

Sim Isle*	d	2	79.-
Sim Town*	d	2	66.-
Sim Tower*	d	2	84.-
Simon the Sorcerer II	d	3	76.-
Silpstream 5000	e/d	2	65.-
Space Quest 6	d	3	75.-
Space Marines*	d	1	84.-
Star Trek A Final Unity	d	2	99.-
Sternenschweif DS All	d	3	69.-
Steel Panther*	d	2	79.-
SU 27 Flanker*	e/d	2	79.-
Ran Soccer*	d	4	74.-
Ravenloft Stone Prophet	e/d	8	49.-
System Shock	d	3	79.-
Terminal Velocity	e/d	1	75.-
Tie Fighter Incl. Mission (3.5)	d	2	99.-
Tie Fighter Mission Def.o.Emp.d.	zus	29.-	
Till*	d	2	69.-
ThemePark	d	2	74.-
The Lost Eden	e/d	3	79.-
Thunderscape*	d	5	79.-
Total Distortion*	e	2	74.-
Transport Tycoon Deluxe*	d	2	99.-
Transport Tycoon World Edition	zus	39.-	
US NAVY Fighters Plus	d	2	89.-
USS Ticonderoga	e/d	9	75.-
Vollgas	d	3	79.-
Wer Unlimited*	d	8	88.-
Warcraft	e/d	8	75.-
Warcraft II*	d	2	79.-
Willi Lembkes Fußball Man.*	d	2	64.-
Wing Commander 3	d	1	89.-
Wing Commander 4*	d	1	99.-
Werewolf vs Comanche	e	2	69.-
Whales Voyage II	d	3	69.-
Wipe Out*	d	2	69.-
Woodruff - Schnibbele o. A.	d	3	75.-
X-COM - Terror from the Deep	d	8	59.-
Z*	d	8	69.-

Angebote

7th Guest	e/d	3	25.-
Arcade Pool + Overdrive*	e/d	2	39.-
Betrayer at Krondor	d	3	33.-
Qune II	d	3	29.-
Dschungelbuch (3.5" Win95)	d	3	39.-
Dreamweb	d		
Hand of Fate	d	2	33.-
Indy Car Racing	e/d	2	29.-
Labyrinth of Time*	e/d	3	29.-
Lands of Lore	d	3	29.-
Monkey Island I oder II je	d	3	37.-
NHL Hockey 94	e/d	4	29.-
Panzer General	e/d	2	44.-
Pirates Gold	d	3	39.-
Populous II + Powermonger	e/d	2	39.-
Privateer	e/d	2	33.-
Sim City Enhanced	d	2	29.-
Simon the Sorc. 1+2 Incl. Shirt	d	3	84.-
Space Hulk Classic*	d	1	29.-
SSN 21 Seawolf	d	2	33.-
Star Trek 25th Anniversary	d	3	29.-
Syndicate Plus	d	2	33.-
T.F.X	d	2	33.-
Ultima 7 Classic	e/d	5	29.-
Ultima Underworld 1+2	e/d	5	29.-
Wing Commander II	e/d	2	33.-

Nicht aufgeführte Titel auf Anfrage

Hardware

Aktion Replay MK4 V4.3	159.-
CD-ROM ATAPI 2 Speed	99.-
Conner 1275 MBCFSA	419.-

Game Card Eliminator	49.-
Joystickumschalter (1 oder 2 Player)	39.-
Gravis Analog Pro Joystick	55.-
Gravis Firebird	119.-
Gravis Phoenix	179.-
Gravis Gamepad	39.-
Gravis Ultrasound Mex	299.-
Thrutmaster Flight 2	129.-

CH Peddle Incl. Nascar Rec.	109.-
CH Flight Stick	89.-
CH Combat Stick	149.-

Lösungen

Alone in the Dark 3	1990
Bioforge	1990
Creature Shock	1990
Das Schwarze Auge 1 oder 2	je 24.80
Death Gate	1990
Discworld	1990
Dungeon Master II	1990
Flight of the Amazon Queen	1990
Höhlenwelt Saga Teil 1	1990
Indiana Jones 4	1990
King's Quest 7	1990
Lands of Lore	1990
Legend of Kyandia III	1990
Might & Magic 3 oder 4	je 1990
Might & Magic 5 Incl. World of Xeen	1990
Monkey Island 1 oder 2	je 1990
Phantasmagoria	1990
Prisoner of Ice	1990
Ravenloft Strahd's Possession	1990
Ravenloft Stone Prophet	1990
Sam & Max	1990
Simon the Sorcerer II	1990
Space Quest 8	1990
Star Trek TNO A Final Unity	1990
System Shock	1990
Ultima 8 Pagan	1990
Ultima Underworld 1 oder 2	je 1990
Vollgas	1990
Woodruff	1990
Wizardry 7	1990
11th Hour*	1990
Stonekeep*	1990

Wir führen alle Mini-Shop Lösungen!

Unsere Spiele des Monats:

Rebel Assault 2 *
Möge die Macht mit uns sein...
Komplett
englisch
nur **68.-**

Hexen *
Neues von ID-Soft
Komplett
englisch
nur **79.-**

Top - Spiele auf CD ROM

Archibald App. Adventure *
Komplett
deutsch
nur **75.-**

Made in Germany
Sternenschweif
+ Battle Isle II
+ Anstoss
Komplett
deutsch
nur **65.-**

Wetlands *
Action vom Feinsten!
Anleitung
deutsch
nur **69.-**

The Dig *
LucasArts neuestes Adventure
Komplett
englisch
nur **69.-**

Warcraft II * Witchaven *
Komplett
deutsch
je nur **79.-**

Crusader No Remorse *
Komplett
deutsch
nur **79.-**

T.F.X EF 2000 *
Komplett
deutsch
nur **84.-**

FIFA Soccer 96
Mit neuen Rendergrafiken
Komplett
deutsch
nur **79.-**

Shine *
Ein richtig schräges Adventure!
komplett
deutsch
nur **99.-**

Hugo 3 *
Alle neuen Level auf CD!
Komplett
deutsch
nur **65.-**

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale!
* Bei Anzeigenchluss noch nicht verfügbar - Vorbestellung erbeten.

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bel Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 12.- DM, bel Vorkasse zzgl. 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert! Auf Wunsch versenden wir ohne Aufpreis in Sicherheitsverpackungen!

Perfekte Animationen fordern ihren Tribut: Ein Pentium wird wohl angesagt sein

WING COMMANDER IV

Wer geglaubt hat, Origin würde es mit einer Trilogie zum Thema Menschen gegen Kilrathi bewenden lassen, hat sich getäuscht. Die Space Opera wird fortgesetzt, und der vierte Teil, **Der Preis des Friedens**, soll im Genre des interaktiven Spielfilms alle Grenzen brechen.

SPOTLIGHT

Fans der Wing-Commander-Saga sind es schon gewohnt, daß Chefdesigner Chris Roberts die aktuelle PC-Technologie bis an die Grenzen fordert. Das war schon beim ersten Teil so, der damals einen ganzen Stapel Disketten brauchte und als eines der ersten Spiele mit animierter Intro und Zwischengrafiken glänzte. Der dritte Teil kam dann auf insgesamt drei CDs, hatte Live-Videosequenzen mit namhaften Hollywoodgrößen und schaffte es sogar, einen ausgebauten Pentium in die Knie zu zwingen.

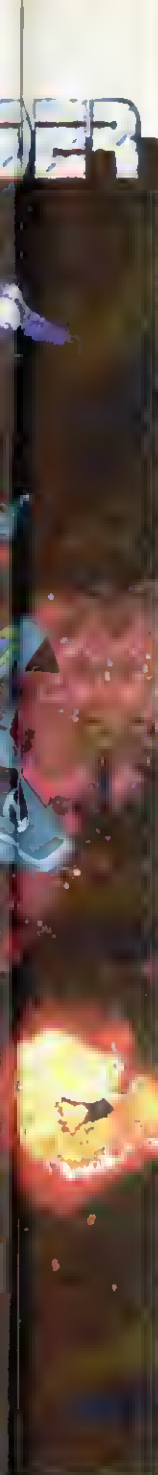
Mehr Tiefe

Nun arbeitet man in den Ren Mar Studios in Hollywood am vierten

Die Grenzen zwischen Spiel und Film verschwinden zusehends

Teil, und alles soll noch größer und gigantischer werden. Viel ist über das Game bisher noch nicht bekannt, trotzdem gelang es uns schon mal, ein paar Fotos von den Dreharbeiten zu ergattern und auch eine Menge Screenshots aus dem eigentlichen Game liegen bereits vor. Origin langt auch diesmal wieder kräftig zu und schickt sich gerade an, das teuerste Computerspiel aller Zeiten zu produzieren. Während die Videosequenzen des dritten Teils noch im Blue-Screen-





**Dos nennen
wir Action
satt!**



Achtung Demo

In der nächsten Ausgabe haben wir eine spielbare Demo von WC IV für Euch auf der Heft-CD

Verfahren aufgenommen wurden, bei dem die Schauspieler vor einer blauen Wand agieren, auf die dann später noch Computergrafik gelegt wird, hat man sich diesmal dazu entschlossen, richtige Sets zu bauen. Das erhöht den Realismus gewaltig. In WCIII wirkten die Akteure noch flach und wie auf die Grafiken geklebt. Nicht daß das irgendeinen Fan gestört hätte, aber Chris Roberts ist Perfektionist und hat einen gewaltigen Etat. Insgesamt 38 komplette Sets wurden in vier Studios aufgebaut, um den Filmeindruck zu verstärken. Die Schauspieler können um Objekte herumgehen, und Schatteneffekte sowie Tiefenwirkung stimmen.

Film oder Spiel?

So etwas kostet natürlich, und die sieben Wochen Drehzeit haben bereits an die 10 Mio. Dollar verschlungen. Mit von der Partie sind natürlich wieder Mark Hamill, Malcom McDowell und Tom Wilson. Ex-Luke-Skywalker Hamill sagte zu den Dreharbeiten: "Dies wird ein wirklich großer Film, nicht nur ein Spiel."

Bei all dem Enthusiasmus über die sicherlich gelungenen Filmszenen darf man jedoch nicht vergessen, daß der Schwerpunkt ja das eigentliche Spiel ist. Hier hält man sich jedoch bei Origin noch sehr bedeckt. Bekannt ist bisher lediglich, daß die Story in einer Zeit spielt, in der die Menschen mit den Kilrathi Frieden geschlossen haben und es zu einem großen Bürgerkrieg in den Randgebieten der Confederation kommt. Natürlich kann sich der rührige Com. Blair so was nicht entgehen lassen und mischt kräftig mit. Die Engine wurde geschwindig-

keitsmäßig aufpoliert und soll auch im Hi-Res-Modus noch flink laufen. Neue Texturen, Lichteffekte und Schiffstypen sollen das optische Outfit der Actionsequenzen filmähnlicher machen, und wie man an den Screenshots sehen kann, gelingt das auf eindrucksvolle Weise. Wie die Bilder allerdings in Bewegung aussehen und was ein High-End-Pentium noch an Frameraten schafft, wenn mehrere Großraumschiffe gleichzeitig zu sehen sind, wird erst das fertige Produkt zeigen. □

tom

Göttliche Animotionen werden viele Ahhs und Ohhs hervorrufen

Echte Kulissen bringen den richtigen Effekt in 3D





Die Nacht ist diesmol nicht zum Schlofen do, schon gar nicht on derort ungemütlichen Orten

Wer dieser Tage bei Sierra Coktel reinschaut, den packt das kalte Grausen. Im positiven Sinn, wohlgemerkt. Zwei Gruselgames sind momentan in der Mache: GABRIEL KNIGHT II – THE BEAST WITHIN und SHIVERS.

Ein Game mit Biß

Für Gabriel Knight 2 – The Beast Within zeichnet wieder Jane Jensen verantwortlich. Die Bayem unter Euch wird's vielleicht freuen, denn die Story, die im Gegensatz zum ersten Teil mit sehr viel Video-Capture-Techniken und flüssigeren Texten arbeitet, ist in München angesiedelt. Hobbydetektiv und Kitschromanschreiber Gabriel wird von seiner ererbten Burg in die bayerische Hauptstadt gerufen, da dort eine sehr seltsame Mordserie Polizei und Bürger beunruhigt – alle Opfer weisen Verstümmelungen auf, die eigentlich nur von einem Werwolf stammen können. Bißchen seltsam, das ganze, meint auch Assistentin Grace. Und während ihr Chef mit einem sehr exklusiven Jagddub direkt neben einem Zoo Bekanntschaft schließt, findet Grace heraus, daß es in Gabriels Wohnort schon zwei Prozesse wegen Werwölferei gegeben hat – einer davon unter Mitwirkung von König Ludwig II.

Bei soviel Lokalkolorit dürfte das Game in Amerika auf jeden Fall ein Hit werden; wie gut das stellenweise recht unheimlich wirkende Spiel in Deutschland ankommt, hängt davon ab, ob eben dieses Lokalkolorit sich in Grenzen hält oder amerikanisch überzogen verkitscht wird. Erste Bilder und Szenen waren jedenfalls schon vielversprechend, und da das Inter-

face im Vergleich zum Vorläuferprogramm durchgängig gestrafft und logischer gemacht wurde, könnte uns hier tatsächlich ein gutes Game erwarten.



Zitterpartie

War Sierra lange Zeit ein Synonym für Zuckerguß und Niedlich-Games, wandelt sich dieses Image seit Jane Jensens ersten Horror-Gehversuchen in King's Quest VI. Sierra hat offensichtlich entdeckt, daß ein großes Publikum sich gerne mal gepflegt gruselt, und stellt sich auf diese Kundensicht ein. Nach Gabriel Knight 1 – Sins of the Fathers und Phantasmagoria sind jetzt gleich zwei neue Edelschocker in Arbeit, die beide noch in diesem Jahr für zarte Gänsehäute sorgen sollen.

Schreie im Museum

Richtig fies gruselig wird es beim Horroradventure Shivers, von dem bereits ein spielbares Demo existiert. Diesmal führt Sierra Euch in ein unheimliches altes Museum, das seit vielen Jahren geschlossen und verriegelt ist. Aufgrund einer Wette verbringt der

Mann heute von einer Forschungsreise nach Afrika ein paar Keramikgefäße mitgebracht und im Museum geöffnet. Leider waren in den Krügen keine eingelegten Salamanderzungen, sondern böse Geister, die es auf die Lebensessenz der Menschen abgesehen hatten. Unnötig zu sagen, daß der Forscher und seine Besucher diese Erkenntnis nicht lange überlebten.

Der Spieler weiß jetzt also, was Sache ist, und muß sich nun durch die vielen Gänge und Räume des großen und echt gruseligen Museums schleichen und versuchen, bis zum nächsten Morgen am Leben zu bleiben. Der Geist des entlebten Professors gibt dabei praktische Hilfestellungen.



Schilde und Masken aus Afrika, die starren geradezu vor bösem Blick



Der Professor, durch und durch mumifiziert, ist das erste Opfer der Dämonen

Held von Shivers, durch dessen Augen Ihr seht, eine Nacht in dem Gebäude. Eine Wette, die er liebend gern wieder rückgängig machen würde, nachdem er auf einem Kassettenspieler die letzten Worte des Besitzers angehört hat. Der gute

Shivers wirkt vom ersten Augenblick an nicht verblissen ernst, aber doch eher seriös und dürfte für ein sehr junges Publikum nicht unbedingt geeignet sein. Das Interface mit der Knochenhand als Cursor ist einfach zu bedienen, die 3D-Grafik zeigt bereits jetzt wunderschöne Details und flotte Animationen. Den Vogel jedoch schießt im Moment noch der Sound ab: Da liefen uns selbst am helllichten Tag in einem Saal voll brabbelnder Programmierer echte Schauer den Rücken rauf und runter.

ah

GENUG IQ IM KAMPF GEGEN EIN GANZES UNIVERSUM?

Nur für PC CD-ROM

Die Spore Marines sind eine Eliteeinheit der terrestrischen Raumverbände und werden speziell bei Operationen in unbekannten Terrain eingesetzt.

In dem vorliegenden Strategie-Adventure erhält der Spieler die Gelegenheit, als taktisch-strategischer Koordinator eine Einheit der Spore Marines zu unterstützen, die das Geheimnis um die verschollenen Kolonisten des Planeten REDEYE 6 im WEGA-System aufklären soll. Jedoch schon von Anfang an entwickelt sich dieser Einsatz vollkommen anders als erwartet. Und dann touchen auch noch diese Aliens auf ...



PC (SVGA 256 Farben)



PC (SVGA 256 Farben)

FEATURES:

- 50 Level mit individuell gestalteten Landkarten
- 5 auswählbare, interaktive Gegnerintelligenzen
- Einheiten und Erfahrungswerte bleiben für die nachfolgenden Spielrunden erhalten
- Rollenspielorientierte Charaktere auf Seiten der Marines
- Spielmodi: Kampagne oder Standard
- im Kampagnen-Modus bis zu fünf unabhängig agierende Parteien pro Spielrunde
- speicherbare Spielstände
- durchgehende Storyline für den gesamten Spielverlauf
- 2-4 Spielermodus sowie Vorbereitung für ein Update einer 4-Spieler-Netzwerkoption
- Insgesamt über 45 Minuten 3D-Animation und Video-Sequenzen
- über 100 verschiedene Waffensysteme mit zusätzlichen Ausbauoptionen
- bis zu 10.000 Felder große Landkarten
- die Landkarten stellen alle klimatischen Zonen eines erdähnlichen Planeten dar
- SVGA-Grafik mit drei Zoomstufen zur Auswahl
- menügeführte Mauseingabe

SOFTWARE 2000
Strategie
Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 52 41) 98 60 10 (Mo-Fr, 11-13 und 14-18 Uhr) • Mailbox (0 52 41) 98 60 23

Kompatibel
mit
Windows 95

Die neue Bewertung

Der Wunsch vieler Leser ist uns natürlich Befehl. Und wenn wir zum 200. Mal hören, daß die Bewertung mit Bombe und zwei Sternen zu grob ist, nehmen wir uns das zu Herzen. Also haben wir die Köpfe zusammengesteckt und in nächtelangen Diskussionen ein Feintuning vorgenommen.

Unsere erste Überlegung war, daß es völlig unsinnig ist, Spiele in Prozenten zu

bewerten. A-tens würde sich der Großteil der Spiele dann zwischen 70 und 80 Prozent abspielen, alles darunter wäre dann Flop, und B-tens geht es uns überhaupt nicht in den Kopf, wo der Unterschied zwischen 74 und 75 Prozent liegen soll. Außer man bewertet die Frisur der Pressesprecherin der jeweiligen Firma mit.

Ein gesundes Mittelmaß mußte also her. Wir haben uns für eine Bewertung in sechs Stufen entschieden. Zu den Kriteri-

en (Gesamtwertung, Grafik, Sound) ist ein weiteres hinzugekommen: Komfort. Außerdem laufen unter der Rubrik "Was uns auffiel" auffällige Plus- und Minuspunkte, die diese Bewertung rechtfertigen. Titel, Preis und Hersteller bleiben natürlich wie gehabt. Wer weitere Infos haben will, wird im Katalog versorgt, in dem wir alle Neuerscheinungen des Monats mit allen relevanten Daten auflisten.

Der Titel:

Der Name des Spiels, unter dem es in Deutschland verkauft wird.

Die Mindestvoraussetzung:

Diesen Rechner benötigt man mindestens, um das Spiel zu starten.

Die Gesamtwertung:

Das abschließende Urteil über das Spiel. Mit einbezogen werden dabei die Unterkriterien: Grafik, Sound und Komfort. Natürlich fließen hier auch die nicht extra aufgeführten und genreeigenen Kriterien in die Bewertung mit ein.

Hersteller und Preis:

Hier wird noch einmal aufgeführt, wer für das Spiel verantwortlich zeichnet und wo der Straßenverkaufspreis angesiedelt ist. Wobei der Preis natürlich von Laden zu Laden schwanken kann.

Funny Guns

Systemvoraussetzungen: Pentium, 8 MB RAM, Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk

Wertung

Grafik

Sound

Komfort

Was uns auffiel:

+ realitätsnahes Marktgeschehen
+ guter Lerneffekt
+ hohe Langzeitmotivation
- hoher Schwierigkeitsgrad
- lange Einarbeitungszeit

Hersteller: Unknown S.

Preis: 199 DM

Grafik:

Die grafischen Fähigkeiten des Spiels. Hier ist ablesbar, was die Grafikabteilung des Herstellers geleistet hat: Dazu zählen In-Game-Grafik, Zwischensequenzen, Animationen, Videos, Scrolling, Bildaufbau etc.

Komfort:

Unter dieses Kriterium fällt alles, was nicht direkt mit dem Spiel zu tun hat, zum Beispiel die Qualität des Handbuchs, die Installationsroutine, Spieloptionen, Menüführung und inwieweit das Programm auf die verfügbare Hardware eingestellt werden kann.

Sound:

Hier wird alles bewertet, was sich aus den Lautsprechern quält: Musik Effekte, Sprachausgabe. Dabei checken wir, ob der Musikstil zum Game paßt, die Effekte synchron zum Geschehen auf dem Monitor sind und die Sprache zum Sprecher paßt.

Was uns auffiel:

Hier listen wir Dinge auf, die uns beim Testen besonders aufgefallen sind. Zum Beispiel: Wenn ein Spiel eine extrem spannende Story hat, oder ein Flugsimulator nur drei Missionen, oder wenn man das Spiel mit acht Leuten im Netzwerk spielen kann, kommt es in diese Rubrik.

Die Bewertung im Detail



Ein Spiel, bei dem alle Lampen aus sind, ist Schrott. Vor diesem Spiel muß gewarnt werden. Entweder gibt es gar keinen Spielspaß oder er wird durch schwerste technische Mängel vollkommen zunichte gemacht.



Das Spiel hat ein paar Vorzüge, aber mindestens ebenso viele Nachteile. Vor einer Anschaffung sollte man sich in jedem Fall ein eigenes Urteil bilden. Beim Kauf bleibt das Risiko der Enttäuschung.



Ein durchschnittliches Spiel ohne echte Highlights. Macht Spaß, aber es gibt Besseres. Unter diese Bewertung fallen vor allem die Das-sieht-ja-aus-wie-Spiele. Neue Ideen sucht man hier vergeblich.



Ein gutes Spiel. Genrefans mögen es auf jeden Fall und werden die Anschaffung nicht bereuen.

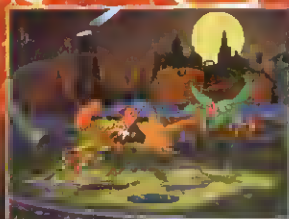


Ein sehr gutes Spiel, das zum Besten gehört, was das jeweilige Genre bietet. Man sollte es auf jeden Fall gesehen haben.



Ein herausragendes Spiel, das neue Standards im jeweiligen Genre setzt. Rundum gelungen, garantiert es kaum endenden Spielspaß für (fast) jeden Geschmack. Bedingungslos zu empfehlen.

7th LEVEL



BATTLE

BEAST

Das Ultimative Fight Game



Sechs verschiedene Kämpfer
neun unterschiedliche Szenarien auf zwei Ebenen
Trickfilmanimationen in Filmqualität mit mehr als 8000 Bildern
mehr als 100 Kampftechniken pro Spielfigur
lernfähige Computergegner
versteckte Geheim- und Bonusräume
über 300 Kampf- und Hintergrundgeräusche...

...lassen das Blut in den Adern gefrieren!

Bestell-Nr.
76896 40494 2

**FÜR WINDOWS '95
& WINDOWS 3.1**

BMG
INTERACTIVE
Entertainment

!!!Der große PC

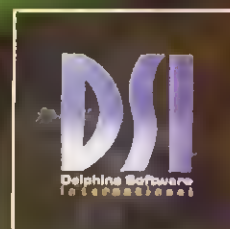
Hier zählt Eure Meinung – und zwar nur die! Wählt Euer absolutes Highlight des Jahres 1995 und nehmt damit automatisch an unserer Verlosung teil. Zu gewinnen gibt's viele üppige Überraschungspakete! Was Ihr tun müßt? Auf den folgenden Seiten sind die 60 besten Spiele des Jahres '95 abgebildet. Ihr sollt nun daraus Eure fünf Spitzenreiter auswählen. Die schreibt Ihr ganz ein-

fach auf eine Postkarte und schickt sie an folgende Adresse:

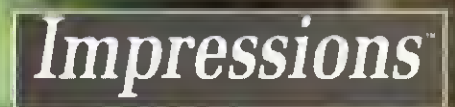
**TRONIC-Verlag
Redaktion PC Spiel
Kennwort "Award"
Bremer Str. 10a
37269 Eschwege**

Damit ist Eure Arbeit getan. Das PC-Spiel-Team wird sich dann mit Spannung daran machen, die Wäschekörbe voller Postkarten auszu-

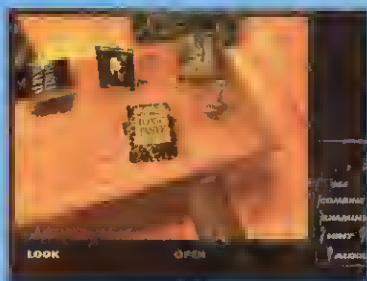
werten. Und dann wird er feststehen, der von Euch gewählte absolute Überflieger des Jahres '95! Auch das Sieger-Softwarehaus kommt dann zu besonderen Ehren, über die wir in den folgenden Ausgaben selbstverständlich berichten werden. Einsendeschluß ist der 6. Dezember '95. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Mitarbeiter des TRONIC-Verlags und ihre Angehörigen dürfen nicht teilnehmen. Viel Erfolg!



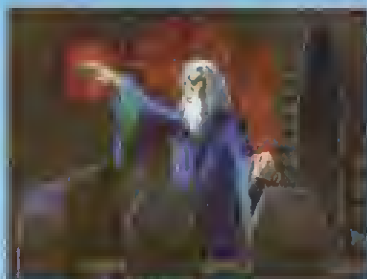
-Spiel-Award!!!



1/95



Das Hammer-Adventure **Under a Killing Moon** von Access gibt's auf vier CDs. Held der Story ist Detektiv Tex Murphy – ein Looser, wie er im Buche steht.



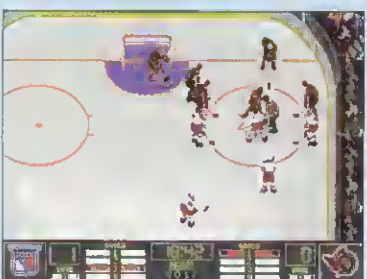
Komplexen Spielspaß bis zum Abwinken bietet **Master of Magic** von Micraprase. Das Game weiß Strategie-Fans mit seinen Finessen zu begeistern.



Magic Carpet von Bullfrog – die faszinierende Jagd nach dem magischen Mana. Super-Grafiken und atemberaubendes Scrolling sind inklusive.

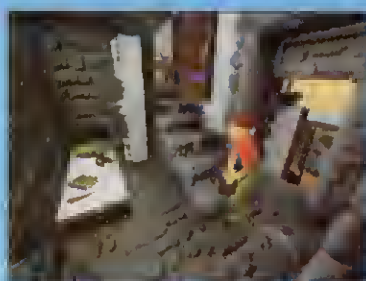


Eine einzigartige Atmosphäre kann man bei **Kyrandia 3 – Malcolm's Revenge** von Virgin Interactive Entertainment genießen.



Eishockey in Reinkultur – das ist **NHL Hockey 95**. Damit hat Electronic Arts den Puck ins Tor geschossen.

2/95



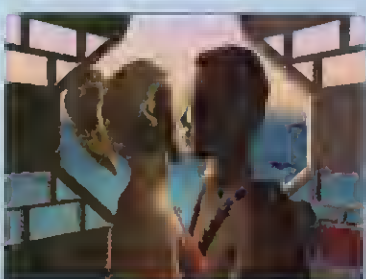
Die anfängliche Grabesstille bei **Ecstasy** entpuppt sich als "Ruhe vor dem Sturm". Der dreidimensionale Horror ist mehr als haarsträubend.



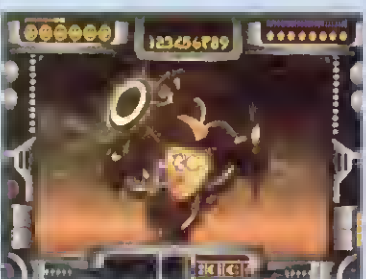
Mit **King's Quest VII – The Princeless Bride** hat Sierra den absoluten Treffer der Serie gelandet.



All New World of Lemmings von Psygnosis ist zwar schon der dritte Aufguß, aber dennoch sehr überzeugend.

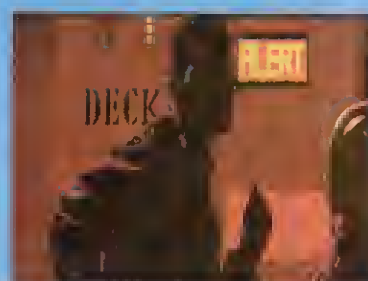


Ein Ballerspiel mit fesselnder Story: **Cyberia** aus dem Hause Interplay. Adventure, Knobeln, Ballem, interaktive Spielfilmsequenzen – da bleiben kaum Wünsche offen.

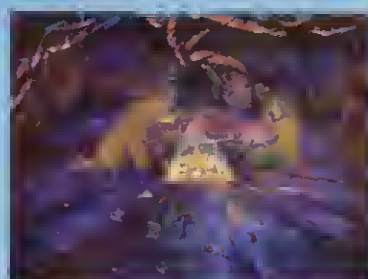


Einfach prachtvoll; die Weltraumbatlerei **Novostorm**. Dafür hat Psygnosis ein dickes Lab verdient!

3/95



Wing Commander III läßt den Krieg im All weitertaben. Origin hat mit der Serie nicht einfach nur Spiele gemacht, sondern Geschichte geschrieben.



Alone in the Dark 3 ist der bisher spannendste Teil der Trilogie. Die aufwendige Technik übertrifft den üblichen Standard bei Adventures.



Nicht von schlechten Eltern: **Descent**. Die Programmiergruppe Parallax Software hat sich tüchtig ins Zeug gelegt und für dieses Genre viel Neues geboten.



Nachfolger der Goblins Trilogie: **Woodruff and the Schnibble of Azimuth** aus dem Hause Sierra. Witzig, spritzig und superbunt mit einer bizarren Story.



Saubere Kameraarbeit in Super-VGA von Papyrus Software. Für **Nascar RACING** braucht man allerdings einen schnellen Rechner.



PC
CD
ROM

"Glorreiche Rückkehr - ein rundherum gelungenes Comeback"

MANIAC 10/95, 84%

"Echt Klasse!"

GAMEPRO 10/95, Note 1 - und Gold Award

"Technisch ... ein Gedicht...lohnt sich...für Fans herausfordernder Knobelkost gleich doppelt!"

MEGAFUN 10/95, 83%

3D
Lemmings

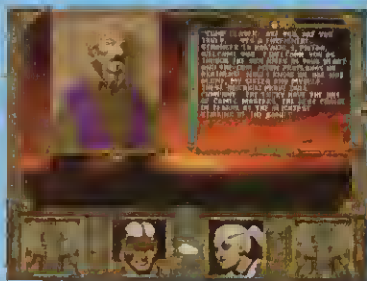
SEIEN SIE INDIVIDUELL. MASSENHAFT.

Erhältlich ab 13. Oktober 1995 für PlayStation und PC CD-ROM

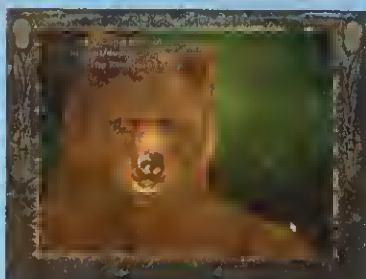


"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Psychosis™ and 3D Lemmings™ are trademarks of Psygnosis Ltd.

4/95



Ganz schön gruselig ist **Ravenloft – Stone Prophet**. Bei dem Nachfolgervan Ravenloft hat SSI stark zugelegt.



Erdenbewohner treffen auf Aliens; ungewöhnliches Thema mit ebensolchem Spieldesign. Mit **Alien Logic** hat SSI neue Wege beschritten.



Flippiger Flipper – grafisch gut geraten: **Psycho Pinball** von Codemasters bringt die Kugeln ins Rollen.



Battledrome, Nachfolger von Earthsiege, ist was für Metalltech-Fans. Sierra bietet mit dem Titel zwar ein gutes Spiel, aber nicht viel Neues.

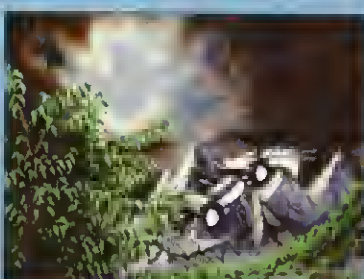


System Shock Enhanced, phantastisches Hackerepos von Origin in First-Person-3D-Perspektive.

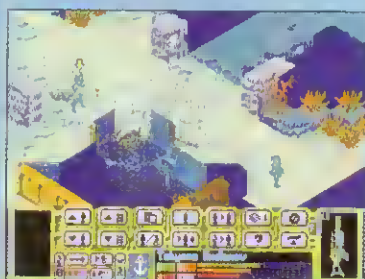
5/95



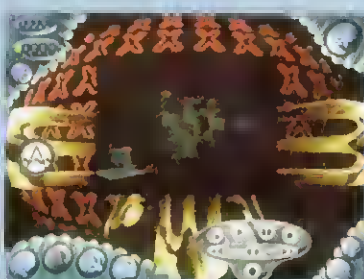
Einmal mehr ist das Spiel von Star-Vision... das absolute Muß.



Prototype ist in Sachen Ballerei sicher schwer zu übertreffen. Das österreichische Lable Nea hat mit diesem Pragi bewiesen, was in ihm steckt.



Endlosen Dauerspaß bietet **Terror from the Deep** von Microprose. Das Game wurde mit viel Liebe zum Detail gestaltet.



Genial und durchgeknallt ist das Video-Adventure von MTV und Viacom. Gute Englischkenntnisse sind bei **Club Dead** Voraussetzung.



Die Schießargie **Future Dimension** bietet sechsfaches Parallax-Scrolling. Lifetimes läßt den Flieger nicht nur harizontal, sondern auch vertikal fighten.

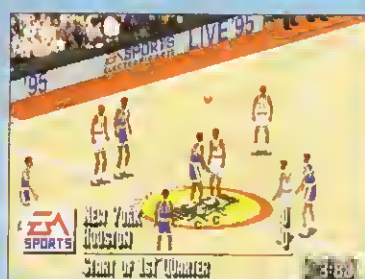
6/95



Die **Total Verrückte Rollye** ist erfrischend anders und außergewöhnlich. Gut gemacht, Blue Byte!



Nichts für schwache Nerven ist die Hardcore-Science-fiction **Bioforge**. Origin glänzt mit ausgezeichneter Grafik.



Erste Sahne: **NBA Live '95** von Electronic Arts. Die Basketballsimulation hat einfach alles, was sie haben muß.



Die grafisch opulente Ballerei **Chooz Control** von Virgin sollte man gesehen haben. Für das exotische Design hat Grafiker Franck Devon gesorgt.



Discworld – ein facettenreiches Adventure, wie es kniffliger kaum mehr geht. Jede Menge schräger Humor ist bei dem Game von Psygnosis inbegriffen.

SKUNNY - LOST TREASURES



**Das wahrscheinlich
schnellste Eichhörnchen
der Welt.**

**JETZT
bei Ihrem
Händler!**

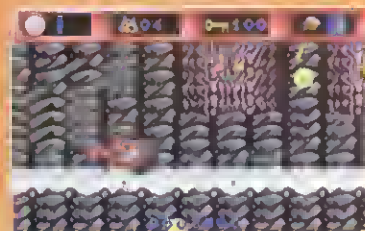
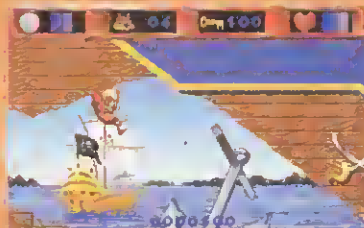
- 32 BIT Engine
- 6-fach Scrolling
- Render-Grafik
- 16 Bit Stereo Sound, MIDI
- über 100 Levels u. Bonusrunden
- Über 750.000 grafische Spiel-Elemente
- integrierter Level-Editor



VOLLVERSION DM 79,95 SPIELBARE DEMO DM 9,95

Skunny, das rasende Eichhörnchen mit der unglaublichen Sprungkraft, ist wieder zurück! Diesmal geht's auf Schatzsuche. Helfen Sie Skunny, die auf einer alten Karte verzeichneten Schätze zu finden. Durchforschen Sie die Welt der Piraten, das ewige Eis, eine mittelalterliche Burg, die Pyramiden Ägyptens, eine Wüstenlandschaft und den prachtvollen Orient!

Jump&Run wie auf der Konsole! Skunny ist eines der schnellsten und unterhaltsamsten Plattform-Games der letzten Jahre. Erleben Sie weiches Parallax-Scrolling auf bis zu sechs Ebenen u. gerenderte 3D-Animationen. Das Spiel enthält über 750.000 grafische Elemente und einen integrierten Level-Editor, mit dem Sie Ihre eigenen Spielwelten entwerfen können. Für Abwechslung sorgen Goldmünzen, Katapult-Fässer, Seile, fliegende Teppiche, Flipper, Sabelklingen und vieles mehr... Finden Sie hunderte von Geheimgängen, Bonus-Levels und funkelnde Schatztruhen!



Skunny Demo
Best.Nr. CDR2124
CD-ROM, DM 9,95

Skunny Vollvers.
Best.Nr. CDR2125
CD-ROM, DM 79,95



**FAX (0721)
97224-24**

CDV Software GmbH
Postfach 2749
76014 Karlsruhe

Für Jung und Alt!

Ist er nicht süß?



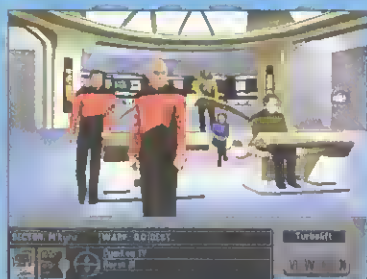
7/95

8/95

9/95



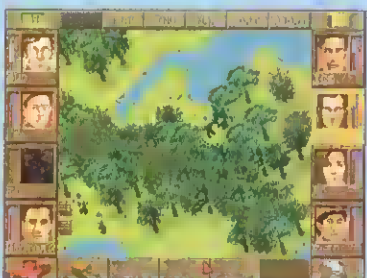
Volgger ist voll gut! Das Adventure von LucasArts ist ein gelungenes Werk, das Action, Spannung und Humor bietet.



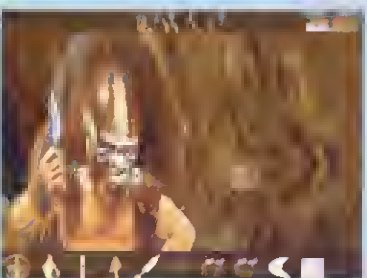
Das erste PC-Adventure von Picard & Co. kam von Spectrum Halabute. **Star Trek - A Final Unity** erzeugt nicht nur durch die Originalstimmen der Schauspieler ein besonderes Flair.



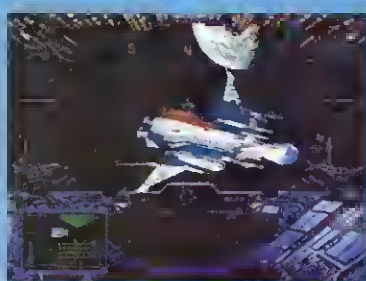
Das lange Warten auf **Prisoner of Ice** hat sich gelohnt. Infogrames hat natürlich wieder mal viel Wert auf ungewöhnliche Perspektiven gelegt.



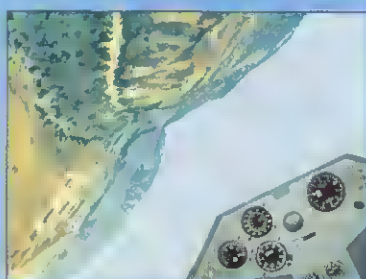
Eine interessante Mischung aus Rollenspiel und Strategie hat Sir-Tech mit **Jagged Alliance** auf den Markt gebracht.



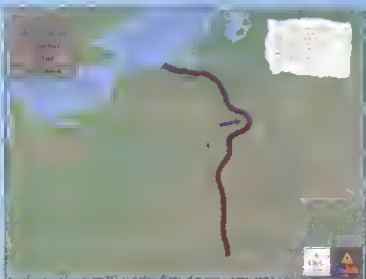
Sicher war Cryo mit im Dina-Fieber, als **Lost Eden** entstand. Das Game hat traumhafte Grafiken.



Hervorragende Grafiken und Klasse-Sound bekommt man bei **The Last Dynasty** von Sierra/Coktel.



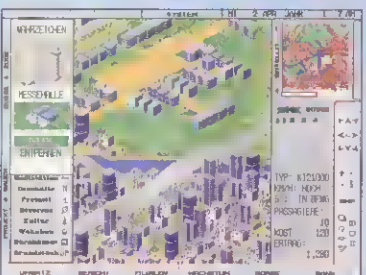
Die Firma Looking Glass steckte die Grenzen für PC-Flugis mit **Flight Unlimited** wieder ein bißchen weiter.



Microprose hat mit der Panzerschlacht **Across the Rhine** ganz schön zugeschlagen. Das Game gehört zur Elite der strategischen Kriegsspiele.



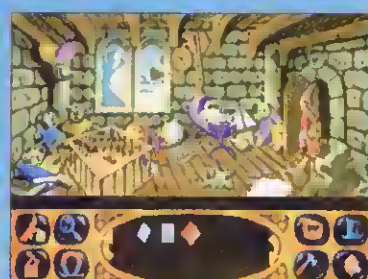
Philips Media reicht mit **FX-Fighter** lange an neue Konsolentitel heran. Der Clou sind die wahnsinnig schnellen Polygonroutinen.



Richtig Laune macht die Wirtschaftssimulation **A/N Network**. Die japanische Firma Artlink hat viel Wert auf Realitätsnähe gelegt.



Bei **Command & Conquer** entbrennen Kriege um den Energieträger Tiberium. Westwood hat für spitzenmäßige Zwischenanimationen gesorgt.



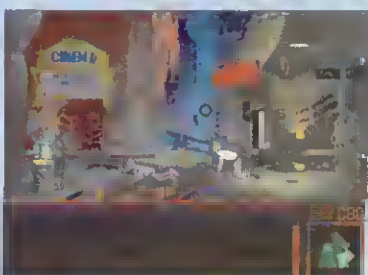
Simon the Sorcerer ist ein Comedy-Adventure, bei dem einfach alles stimmt. Spielspaß ist garantiert!



Am besten spielt sich **Micro Machines** mit mehreren Leuten. Cademasters hat Heavy-Metal-Audiospuren eingebaut, die sich gewaschen haben.



Tyrion aus dem Hause Epic MegaGames bietet Ausrüstung und Extras satt. Es stehen über 300 Waffen zur Verfügung, die sich beliebig kombinieren lassen.



Geniale Sprachausgabe hat **Space Quest VI** und ist auch sonst ein Adventure, das seinesgleichen sucht.

Versand Service GmbH

PC/IBM Disketten

BLADIN (DISC) DTANL	59.90
BINGI KOMPL DT 3.5'	85.90
DSCHUNGELBUCH DT. ANL. 3.5'	59.90
FS 5.5/5.TSCENERY HONG KONG KOMPL.DT.	49.90
HANSE DE LUXE KOMPL.DT	49.90
HATTROCK - BL MANAGER - KOMPL.DT.	89.90
HUGO DTANL. 3.5'	59.90
LION KING DTANL. 3.5'	59.90
NEOTARS KOMPL.DT	49.90
PINBALL FANTASIES 2 (MANIA TABLES) DTANL.	49.90
PIZZA CONNECTION KOMPL.DT	85.90
TIE FIGHTER KOMPL.DT.	69.90
TIE FIGHTER MISS DEFENDER OF EMPIRE	39.90

Preishits PC Disketten

BATTLE ISLE / KOMPL. DEUTSCH 3,5*	35,90
BATTLESHIP 2 + 2 SPIELE 3,5*	28,90
BLACK HAWK DT. ANL. 3,5*	29,90
CHAOS ENGINE 3,5*	29,90
CLASSIC POWER COMP. INCL. SPACE QUEST V /	49,90
CLASSIC POWER COMP. INCL. SPACE QUEST VI	49,90
COLONIZATION KOMPL. DEUTSCH 3,5*	39,90
DELTA - V - 3,5*	25,90
DREW GLOU. KOMPL.DT. 3,5*	24,90
DREW SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT	24,90
DRAGONS LAIR	29,90
DUNE II - BATTLE OF ARAKIS -	35,90
FLUG & ICE 3,5*	29,90
FLUGSIMULATOR 5,0 KOMPL. DEUTSCH 3,5*	54,90
ISHAR II KOMPL. DT. 3,5*	34,90
LOTHAR MATTHIAS SUPERSOCCER KOMPL. DT	19,90
MAD MAX KOMPL. DT. 3,5*	29,90
MAGIC OF ENDORIA KOMPL. DT	29,90
MENZOBERANZAN DT. ANL. 3,5*	29,90
OVERLORD 3,5*	29,90
PACIFIC STRIKE 3,5*	29,90
PANZERGENERAL KOMPL. DT. ANL. 3,5*	24,90
POLICE QUEST 3,5*	29,90
RED BARON DT. ANL. 3,5*	29,90
RETURN TO ZORK DT. ANL. 3,5*	49,90
SIEDLER KOMPL. DT. VOGA 3,5*	43,90
SOFTWATERMANN KOMPL. DT. 3,5*	29,90
STARLORD KOMPL. DT. 3,5*	49,90
STERNENSCHWEIF - DSA II - KOMPL. DEUTSCH	40,90
SUBWAR 2050 INCL. MISSION DISC KOMPL. DT.	29,90
SYSTEM SHOCK 3,5*	29,90
TANDEM II KOMPL. DEUTSCH & WORLD EDITOR K. D.3,5*	29,90
ULTIMA 7 - BLACK GATE - KOMPL. DT. 3,5*	39,90
ULTIMA UNDERWORLD 3,5*	29,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DEUTSCH 3,5*	29,90
WING COMMANDER ACADEMY 3,5*	29,90
W.O.F. 3,5*	24,90
WORLD CUP USA 1994 DT. ANL. 3,5*	24,90
XENOPOLIS 3,5*	29,90

CD ROM Programme

14 ULTRA PILLAI - OUTPOST - (SIERRA) D. A.	75.90
15 TH HOUR DT ANL *	79.90
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD DT ANL	45.90
3D LEMMINGS DT ANLEITUNG	85.90
7TH GUEST DT ANL	24.00
PIECES OF THE DEEP KOMPL DT	89.90
ACES OVER EUROPE - SIERRA -	19.90
- ACROSS THE RHINE KOMPL DT	89.90
ACTION SOCCER KOMPL DT	89.90
AIR HAVOC / TOWERSHIMULATION KOMPL DT	89.90
ALBION KOMPL DT *	79.90
ALIENS - COMICBOOK ADVENTURE - *	79.90
AL UNSEER JR ARCADE RACERW/AN 95 KR DT	59.90
ALEX DAMPIER / ECHENOCKY 95	69.90
ALIEN BREED - TROOPER ASSAULT DT ANL	59.90
ALEX KOLIK (SS) - SKYREAL MS	49.90
ALONE IN THE DARK I & II KOMPL DT	65.00
ALONE IN THE DARK III KOMPL DT	75.90
ARCHAIDS 1981 1986 KOMPL DT	75.90
ARCHAIDS 1981 1986 KOMPL DEUTSCH	75.90
ARCHIBALD APP PROBKROS ADVENTURE K.D.*	85.90
ARMORED FIST KOMPL DT	85.90
AROUND HOLLYWOOD DT ANL	49.90
ASCENDANCY KOMPL DEUTSCH	85.90
ASSAULT RIGHT DT HADB.*	89.90
ATARI ACTION PACK VOL 1	69.90
ATARI ACTION PACK VOL 2 DELUXE EDITION K.D	49.90
AWARD WINNERS PLATINUM C/D LEMMINGS	59.90
AWARD WINNERS PLATINUM C/D VERSION	59.90
B-17 FLYING FORTRESS DT ANL	79.90
BATTLEBEAST KOMPL DT	69.00
BATTLEBECHS KOMPL DT	69.00
BATTLEBOMBE KOMPL DT	44.90
BATTLESLICE INCL DATA 1 & 2	39.90
B - PANZERGENERAL DV	39.90
BATTLESLICE II INCL ERBE DES TITAN KOM. DT	85.90
BATTLESLICE 3 - SCHATTEN DES IMPERIUMS - K.D.	85.90
BEAVIS & BUTTHEAD SCREENSAVER	79.90
BENEFENTI A STORIES	79.90
BERMUDA SYNDROM KOMPL DT	39.90
BIOINGI KOMPL DT	69.90
BIOINGI GOLD KOMPL DT.*	69.90
BIOHOPER MISSIONS KOMPL DT.*	45.90
BIMAP BROTHERS DT ANL	19.90
CADAVRE / MAGIC POCKETS / XENON 2 /	49.90
SPEEDBALL 2 DT ANL	59.90
BLEIFUSS KOMPL DT	65.90
BLITZKREK	19.90
BON HATTRICK SUPPORTER KOMPL DT	49.90
BOLO DT ANL	49.90
BRANDEAD 13 DT HADB.*	85.90
BRETT HALL HOCKEY 95 DT ANFUNG	79.90
BUREAU 13	29.90
BURIED IN TIME - JOURNEYMAN 2 -	75.90
BURN CYCLE DT ANL	89.90
BURNING STEEL & MISSION T - 3 KOMPL DT	49.90
BURNING STEEL II KOMPL DEUTSCH	39.90
BURNING STEEL III ANLEITUNG	24.00
BURNZ ALDRIN RACE INTO SPACE	39.90
CAESAR 2 *	85.90
CAMPAIGN 1 & 2 KOMPL DEUTSCH	39.90
CARBIDE AN DISSECTION INCL DEUTSCH *	39.90
CARTRIVER - STORMOVNIK SU 2 RUNDLE	39.90
CARDINAL COLLECTION INKL ZOO 2 / LOTUS 3 /	29.90
- SPACE CRUSADE / PREMIERE MANAGER 2	29.90
CHESSMASTER 4000 TURBO	29.90
CHEWY ESCAPE FROM F8 KOMPL DT +	79.90
CHUCK ACTURE / BROTHER LEOM / MANIAC MANIAC	39.90
INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND I KOMPL DT	79.90

CD ROM Programme

MINNET KOMPL. DEUTSCH - MICROPROSE *	89
* CLEARING HOUSE KOMPL. DEUTSCH	89
COLONIZATION KOMPL. DT.	49
COMANGHE INK. MISSION 1 & 2 KOMPL.DT.	49
COMANGHE INK. MISSION 3 KOMPL.DT.	49
COMMAND & CONQUER - ENGLISCHE VERSION	49
COMMAND & CONQUER KOMPL.DT.	49
COVER GIRL STRIP COCKER	19
CRANBERRIES - DOORS & WINDOWS -	49
CRUSADE - GREENWOOD - KOMPL. DT	85
CRUSADE - NO REMORSE - KOMPL. DT	85
CYBERIA KOMPL. DEUTSCH	79
CYBERSPEED DT. ANL.	79
DAEDALUS ENCOUNTER KOMPL.DT.	89
DARK SUN II DT. ANL.	89
DARK UNIVERSE KOMPL. DEUTSCH	79
DAS AMT KOMPL. DT.	79
DAS SCHWARZE AUGE (DSG) KOMPL.DT.	79
DAVID BOWIE - JUMP - WINDOWS	75
DAVIN PATRI	26
DAY OF THE TENTACLE - M. MANSION II KOMPL. DT.	59
DER KAPITALIST (CAPITALISM) KOMPL. DT*	59
DER MEISTER KOMPL. DT.	69
DER REEDER KOMPL.DT.	69
DER SEELETRUMMER KOMPL. DT. *	79
DESCENT DT. ANLEITUNG	79
DESERT STRIKE	99
DESTRUCTION DERBY DT. ANL. *	99
DIE PRINZEN - INTERAKTIVE -	65
DIE VERKURTE HALBE KOMPL. DT.	65
DIE VERKURTE HALBE ENGL. INK. GAMEPAD	65
DISCOWORLD DT.ANL.	79
DOGFIGHT DT.HANDB.	35
DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP) K.D	29
DRAGON LORE - LEGEND BEGINS - KOMPL. DT.	29
DRAGONWHERE DT. ANL.	29
DREAMWEAR	99
DRUIDS DAEMONDS OF THE MIND	99
DUMONT REISEFUEHRER, PARIS* KOMPL. DT.	59
DUMONT REISEFUEHRER, VENEDIG* KOMPL. DT.	59
DUNE 2 & 3 - THE TEMPTRESS	39
DUNE 1 KOMPL.DT.	39
DUNE II - BATTLE OF ARAKIS - KOMPL.DT	39
DUNGEONS MASTER 2 KOMPL.DT.	85
E SPORTS RUGBY DT. ANL.	75
ECOSTATICA DT. ANL.	89
EMPIRE DE LUXE II - ART OF WAR*	69
EPIC PINBALL KOMPL. DT.	69
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1 - 3 KOMPL. DT.	45
F 1 FLEET DEFENDER GOLD DT. HANDB.	39
FALL TO BACK TO BACK - DEUTSCH	79
FALCON 39 GOLD EDITION INCL. SCENERY D.A.	39
FANTASY FEST COLL. INC. OUNGEON HACK/	
STRONGHOLD/ UNLIMITED ADVENTURES/	
FANTASY EMPIRE	39
FATAL RACING DT. ANL. *	39
FIELDS OF GLORY KOMPL. DT.	85
FIFA SOCCER 96 KOMPL. DT.	85
FLAMINGO TOURS KOMPL.DT.	89
FLIGHTCOMMANDER II KOMPL. DEUTSCH	79
FLIGHT PACK 1 (inkl. F18 STOLIGHT FIGHTER /	
MIG 29 / FLIGHT SIM TOOL KIT	39
FLIGHT UNLIMITED KOMPL.DT.	79
FLUSSIMULATOR KOMPL. DEUTSCH	129
FORMULA ONE GRAND PRIX DT.HANDB.	79
FRANKENSTEIN - INTERPLAY - *	95
FUSSBALL TOTALI KOMPL. DT.	85
FUTURE DIMENSIONS DT.ANL.	59
FLIGHT WORLD - MINIGOLF - DT. ANLEITUNG	39
FX FIGHTER	85
GABRIEL KNIGHT 2 - THE BEAST WITHIN - *	85
GADGET	89
GAMETEK COLLECTION INCL. ELITE 2	
GAMETEK PROJECTION NOMAD/HUMANS	39
GONE FISHIN'	39
GRANDSTREET FLEET DT. ANL.	29
HAMMER OF THE GODS KOMPL.DT.	79
HARDBALL 4 DT. ANLEITUNG	79
HARDBALL 5	79
HATTENRICK (IKARION) KOMPL.DT.	79
HAWKINS ENK. KURZE GESCHICHTE DER ZEIT KOMPL. DT	29
H E L L KOMPL. DT.	29
HEROES OF MIGHT & MAGIC	85
HIGH SEA TROUPE KOMPL.DT.	85
H I O C T A N E DT. ANL.	85
HOLLYWOOD PICTURES KOMPL.DT.	79
HOLLENWELT SAGA KOMPL.DT.	79
HOT NEWS 2	79
HUGO II all neuen Levels KOMPL. DT.	79
HUMANS 1 & 2 KOMPL. DT.	89
HUMAN RECALL KOMPL. DT. *	89
HURRA DEUTSCHLAND KOMPL. DT.	85
ICE & FIRE DT. ANL. *	79
INCA COLLECTOR II KOMPL.DT.	79
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL.DT.	79
INDY CAR COMPIATION inkl. TRACK PACKS	59
INDY CAR RACING (PAPYRUS)	24
INDY CAR RACING II DT. ANL.	85
IRON ASSAULT	22
IRON-HELIX DT.HANDB.	79
ISHAR TRILOGY 1-3	29
IT CAME FROM THE DESERT + 5 SPIELE	19
JAGGED ALLIANCE KOMPL. DT.	89
JORDAN IN FLIGHT CLASSIC	29
JOURNEYMAN PROJECT TURBO	29
JUNGLE STRIKE	29
JURASSIC PARK	24
KASER DE LUXE KOMPL. DT.	65
KINGS QUEST 1+2 COLLECTION	45
KIYOKO UND DIEBE DER NACHT KOMPL.DT.	69
KLICK'N PLAY GAME PACK (4 SUPERFAST GAMES)	9
KLICK'N PLAY KOMPL.DT.	89
KOLLEKTION GENTLEMEN KOMPL. DEUTSCH	89
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT.	39
KRYPTON EGG DT. ANL.	49
KYRANIDA 2 - HAND OF FATE -	39
KYRANIDA 3 - MALCOLMS REVENGE - KOMPL. DT.	39
KZONE	39
LANDS OF LORE DT. ANL.	39
LARRY 1 & 6 COLLECTION DT. ANL.	89
LARRY 5 & PERFECT GENERAL DT. ANL.	39
LAST DYNASTY KOMPL. DT.	79
LEGEND OF KYRANIDA & HOOK	29
LEISURE SUIT LARRY 6 inkl. MAUSMATE	29
LETTINGS 1&2	95
LITTLE BIG ADVENTURE KOMPL. DT	29
LINKS 386 & 486 NEWER	95
LINKS 386 COSHILL DUBBS DREAD	95
LINKS 386 COURSE RIVIERA COUNTRY CLUB	95

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse inland nur Eurocheck! Mindestbestellwert DM 30,00; Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei.

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell

Tel.: (0 81 42) 5 96 40 · Fax: 5 46 54

E-Mail: 100255.1073@compuserve.com

BESTELLANNAHME: MO. – DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰

Laden in KASSEL
Fünffensterstraße 9

Mo.-Fr. 9⁰⁰-18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰-14⁰⁰ Uhr

Laden in AUGSBURG

Karolinenstraße/Ecke KarlstraßeMo. - Fr. 9⁰⁰-13⁰⁰ + 13³⁰-18⁰⁰.Sa. 9⁰⁰-12⁰⁰ Uhr

Versand in Österreich

Tel.: 027 63/20 47 · Fax 027 63/20 31

Mo. – Fr. 9.00–17.00 Uhr

Umrechnungsmodus: DM : öS = DM x 8

CD ROM Programme

LINKS 386 SCENERY DESERT ISLAND	43,99
LINKS 386 SCENERY PRAIRIE DUNE	43,99
LITIL DVL	29,99
LIVE ACTION FOOTBALL DT. ANLEITUNG	79,99
LOCUS DT. ANL. *	99,99
LODERUNTER	39,99
LÖLLYPOP DT. ANL.	79,99
LOST EDEN KOMPL. DT.	79,99
LUCAS ARTS ARCHIVE - INKL. INDIANA JDNES 4 / SAM & MAX / REBEL ASSAULT / D.O.TENTACLE	79,99
LUCASARTS TOP ANLEITUNG INKL. NODY 4 / - DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS DT.	69,99
M1 TANK PLATION PLUS 50 GAMES	29,99
MAN NADQ INKL. EXTRABLATT KOMPL. DT.	99,99
MARCA BARBARI 10 KOMPL. DT.	59,99
MAGIC CARPET II KOMPL. DEUTSCH	39,99
MAGIC OF ENDORIA KOMPL. DT.	54,99
MARCO POLO KOMPL. DT.	59,99
MASTERSPIE COLLECTION: MENZOBERRANZAN / LUCASARTS TOP ANLEITUNG INKL. NODY 4 /	79,99
MASTER OF MAGIC KOMPL. DT.	49,99
MASTER OF ORION & U.F.O. DT. ANL.	45,99
MECHWARRIOR II - CLANS - KOMPL. DT.	35,99
MEGA REA	85,99
MEPHISTO GENIUS 2 DT. O. THANDB.	39,99
MEPHISTO SCHACHLEHRER KOMPL. DT.	34,99
MICROGOSM	59,99
MICROMACHINES II DT. ANLEITUNG	69,99
MISSION CRITICAL DT. ANL.	79,99
MONKEY ISLANDS I KOMPL. DT.	39,99
MONKEY ISLANDS II KOMPL. DT.	39,99
MONDPOLY (WESTWOOD) DT. ANL. *	79,99
MONTY PYTHON COMPLETE WASTE OF TIME	89,99
MOTAL. COOL DT. ANLEITUNG	79,99
MYSTE KOMPL. DT.	59,99
NAPOLEONICS INKL. AUSTERLITZ / BORODINO & WATERLOO	19,99
NASCAR TRACK PACK	39,99
NAVY STRIKE KOMPL. DT. *	89,99
NBA JAM TOURNAMENT DT. ANLEITUNG	89,99
NBA LIVE 95 BASKETBALL DT. HANDB.	99,99
NEED FOR SPEED DT. HANDBUCH	99,99
NETWORK 4A KOMPL. DT.	85,99
NHL ICEHOCKEY 96 DT. CLASSICS	94,99
NHL ICEHOCKEY 96 DT. HANB.	99,99
NORTCPOLIS KOMPL. DT.	39,99
NORTH & SOUTH	18,99
NUTMEYER KOMPL. DT.	39,99
PAMELA ANDERSON SCREENSAVER DT. ANL.	19,99
PANIC IN THE PARK DT. ANL. *	39,99
PANZERGENERAL DT. ANL.	39,99
PATRIZIERER KOMPL. DT.	39,99
PG GAMES GHEAT	29,99
PEGASUS 25 (DOPPEL-CD)	29,99
PEGASUS GAMES (DOPPEL-CD)	29,99
PEGASUS WINDOWS 95	29,99
PERFECT GENERAL II DT. ANL.	39,99
PERFECT PINBALL DT. ANL.	24,99
PGA TOUR GOLF 86 DT. HANDBUCH	85,99
PHANTASMOGIFIA	89,99
PINBALL FANTASIES DE LUXE DT. ANL.	69,99
PINBALL FANTASIES DELUXE DT. HANDB.	69,99
PINBALL ILLUSIONS DT. ANL.	59,99
PINBALL MANIA FOR WINDOWS DT. ANL.	59,99
PIRATESI GOLF DT. HANDB.	39,99
PIYAL - HAYAN ANDERSON (WIN 95) K. DT.	79,99
PIYAL - HANDBUCH 2	79,99
POLE POSITION - KOMPL. DT. ANL. *	35,99
POLICE QUEST 3 DT. ANL.	35,99
POLICE QUEST 4 (SIERRA) INKL. MAUSMATE	79,99
POLICE QUEST COLLECTION	29,99
POLICE QUEST 4 (SIERRA) INKL. MAUSMATE	79,99
POWER PACK INKL. MAD TV / ranTRAINER / DER PLANNER KOMPL. DT.	69,99
POWERHOUSE V 1.2 - SIMULATION KOMPL. DT.	59,99
POWER UP CDMPIL. INKL. PIRATES GOLD / FORMULA	79,99
PRIMA REA GOLF DT. ANL. EAGLE 3 DT. ANL.	49,99
PRIMA REA GOLF KOMPL. DEUTSCH	49,99
PRINCE OF PERSIA COLLECTION	64,99
PRISONER OF ICE KOMPL. DT.	29,99
PRISONER OF PERSIA - DT. ANLEITUNG	79,99
PROJECT TOPSIDE	29,99
PRO PINBALL - THE WEB - DT. ANL. *	29,99
PROTOTYPE KOMPL. DT.	85,99
PSYCHO PINBALL DT. ANL.	59,99
Q-POP KOMPL. DEUTSCH	59,99
QUANTUM GATE	59,99
RADIX DT. ANLEITUNG	59,99
RAN SOCCER KOMPL. DT. *	29,99
RAVENLOFT INKL. MAUSMATE	79,99
RAVENLOFT 2 - STONE PROPHET - DT. ANL.	79,99
REBEL ASSAULT DT. ANL. UNTERTEIL	45,99
REBEL ASSAULT II ENGL. VERSION *	69,99
RED BARON & RAILROAD TYCOON DT. ANL.	89,99
RED GHOST KOMPL. DT. *	89,99
REDEAGLE - BATTLE FOR JACOBS STAR - RETIREMENT	24,99
REUNION	29,99
RIDDLE OF MASTER LU. DT. ANL.	99,99
RINGS OF MEDUSA GOLF KOMPL. DT.	29,99
RINGS OF MEDUSA GOLF KOMPL. DT.	29,99
RINGS OF MEDUSA GOLF KOMPL. DT.	29,99
ROBINSON'S REQUIEM ENHANCED* KOMPL. DT.	29,99
ROYAL FLUSH PINBALL DT. ANLEITUNG	39,99
SAGA OF ACES INKL. RED BARON & MISS / ACES OF PACIFIC INKL. WINGS OVER EUROPE	65,99
SANCTUS OF VIRTU GOLF - DT. ANL.	34,99
SCRABBLE - CLASSIC FUNK - DT. ANL.	59,99
SCREAMBALL DT. ANL.	59,99
SEAWAR DT. ANL.	29,99
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE INKL. SCEN	29,99
SENSIBLE GOLF DT. ANL.	79,99
SENSIBLE WORLD OF SOCCER KOMPL. DT. *	69,99
SHADOWCASTER KOMPL. DT.	35,99
SHED SHOOTER DT. ANL.	39,99
SHERLOCK HOLMES - LOST FILES - (CLASSIC)	79,99
SILENT HUNTER KOMPL. DT. *	79,99
SILENT STEEL KOMPL. DT.	119,99
SIM CITY 2000 CD COLLECTION KOMPL. DT.	79,99
SIM CITY 2000 CD VERSION. DT. ANL.	79,99
SIM ISLE - MAXIS -	89,99

CD ROM Programme

SIM TOWER 8 WINDOWS DT ANL	69.90
SIM TOWN KOMPL. DT.	69.90
SIMON THE SORCEROR 2 KOMPL. DT.	70.50
SINKS GOLF AT BIG HORN DT. ANLEITUNG	78.90
SKUNKY DT. ANLEITUNG	78.90
SPACESTAR 5000 DT. ANLEITUNG	30.90
SPACE HULK CLASSICS	25.90
SPACE MARINES KOMPL. DT.	49.90
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	43.90
SPACE QUEST 6 - SPINAL FRONTIER - KOMPL. DT.	79.90
SPACIA FORCES plus 50 GAMES	29.90
SPORTS BUNDE INKL. FIFA 95 SOCCER /	79.90
PGA TOUR GOLF / FORM. ONE G. P.	60.90
STARCRUSADER DT. ANLEITUNG	69.90
STAR TREK 2: THE WRATH OF KHAN	24.90
STAR TREK: FINAL UNITY COLLECTORS EDIT	139.90
STAR TREK NEXT GENERATION KOMPL. DT.	79.90
STAR TREK NEXT GENERATION TECHN. MANUAL	79.90
STAR TREK, O. G. N I P E D I A	69.90
STARJUMP 2000 DT. ANLEITUNG DTANL	24.90
STARLORD KOMPL. DT.	29.90
STEEL PANTHERS - SSI -	69.90
STERNENSCHWEIF - DSA II INKL. SAP KOMPL. DT.	75.90
STONEKEEP KOMPL. DT. - INTERPLAY - *	90.90
STRATON - STRAL	29.90
STRIKE COMMANDER - CLASSICS - DT. ANL	34.50
SU-27 FLYER	34.90
SUBWARR 2050 INKL. SCENARIO KOMPL. DT.	79.90
SUKHOI SU-27 KOMPL. DT. *	38.90
SUPERKART	34.90
SUPER TETRIS plus 50 GAMES	29.50
SYNDICATE PLUS (CLASSIC) DTANL	29.50
SYSTEM SHOCK CLASSIC KOMPL. DT.	34.90
TANK COMMANDER KOMPL. DT.	35.90
TANKS FOR THE FRONT	69.90
TERMINAL VELOCITY - VOLVERISION - DT. ANL	69.90
TERRA 6: SUPERMISSION I.O. KOMPL. DT. *	69.90
TAXI EF2000 EURO FIGHTER DT. ANL *	99.90
TACTICS FIGHTER EXPERIMENT	99.90
THE F-16 - LUCAS ARTS -	69.90
THE RAVEN PROJECT DT. ANL	89.90
THUNDERSCAPE - SSI -	89.90
TIG - PINBALL - DT. ANL	69.90
TOP GUN - F16 DT. ANL - KOMPL. DT. *	109.90
TOTAL DISTORTION	19.90
TRANSCATICA	19.90
TRANSPORT TYCOON KOMPL. DT.	19.90
TRANSPORT TYCOON & THEME PARK BUNDLE K.D.	85.90
TRON 2: THE BEYOND	79.90
ULTIMA VI COMPIATION DT. ANLEITUNG	79.90
ULTIMATE BODY BLOWS DT. ANL	29.90
ULTIMA UNDERWORLD I & II (CLASSIC)	29.90
UNDER A KILLING MOON DT.HANDE	69.90
UNDERCOVER COPS PLUS 50 GAMES DT. ANLEITUNG	79.90
US NAVY FIGHTERS PLUS KOMPL. DT.	69.90
US NAVY FIGHTERS' MARINE FIGHTERS K.D.	35.90
U.S.S. - TIGERDROGA KOMPL. DT.	89.90
ULTRA GODSSEK 2: THE BREATH -	89.90
VIRTUAL GOLF DT. ANLEITUNG	85.90
VISTA PRO 3.12 KOMPL. DT.	109.90
VOLLGAS KOMPL. DT.	54.90
VOODOO LOUNGE - ROLLING STONES -	54.90
WAKY WAKY INKL. GOLF DT. ANL	79.90
WARCRAFT II - TIDES OF DARKNESS - K. D.	59.90
WARLORDS II DELUXE	79.90
WAYNE GRETZKY & NHL ALL STARS DT. ANL *	79.90
WEREWOLF VS COMANCHE ENGL. UPDATEFAR	79.90
WESTWIND 2: THE WINDS OF CHANCE	79.90
WESTWOOD COLLECTION INKL. LANDS OF LORE /	69.90
- KYRANIDIA 1 2 / 2 DUNE 2 DT. VERSIDN	89.90
WHALES VAYAGE I	29.90
WHALES VAYAGE II - DIE HIERMACHT, K. D.	29.90
WIZARD OF WIZARD DOFFEL CO. 95/96 CA.	89.90
1, 2, 104BYTTE, OEMOS, VIDEOS, ETC. OM 95/96	35.90
WIM LEMBKES FUSSBALL MANAGER KOMPL. DT.	69.90
WINGS ARMADA DT. ANL	35.90
WING COMMANDER ACADEMY CLASSICS	29.90
WING COMMANDER 2 CLASSIC DT. ANLEITUNG	35.90
WING COMMANDER 3 KOMPL. DT.	89.90
WING COMMANDER IV KOMPL. DT. *	109.90
WING OF GLORY DT. ANL	39.90
WITCHAVEL DT. ANLEITUNG	79.90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP (UFO 2) K.D.	49.90
X-WING COLLECTORS DT. ANL	79.90
„Z“ (BITMAP BROTHERS) DT. HANDB.	79.90

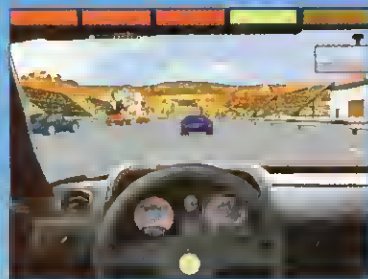
PC Soundkarten/Zubehör

SCS MARK II LIGHT STICK - THRUSTMASTER	129,90
FLCS F-16 FLIGHT STICK - THRUSTMASTER	249,90
FORMULA T1 LENKRAU - THRUSTMASTER	230,90
PFCS PRO FLIGHT STICK - THRUSTMASTER	219,90
SOUNDBER REALS RSC - THRUSTMASTER	218,90
TOS F-16 FLIGHT STICK - THRUSTMASTER	219,90
WEAPON CONTROL WCS MARK II	199,90
XL-ACTION JOYSTICK - THRUSTMASTER	55,90
ACM GAME CARD - THRUSTMASTER	84,90
ALTEC WING COMMANDER	199,90
400 KARTE CREATIVE LABS D 1 & SOFTWARE	749,00
3,5" 2HD SONY CREATIVE 20ER	16,30
ACTION REPLAY VERSION 4.6 DT HANDB.	169,00
AD-GADDS	169,00
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	119,90
FIREBIRD (GRAVIS)	119,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	54,90
JOYPAD 3D UNICOM PROGRAMMIERBAR	90,90
JOYSTICK UNICOM FX 3000	119,90
MITSUMI FX 400 QUADRO SPEED INTER	289,90
ORCHID „KELVIN MEG“ (2 MB)	629,90
PERFORMER (GRAVIS) & EXTEND. (GRAVIS)	169,90
PRO PEDALS/C-8 PRODUCTS	169,90
RAM-VERDOPPELUNG / SOFTRAM AUF CROM	139,90
SCREENBATE AKTIVEN / F ALLE SOUNDKARTEN	299,90
SOUNDBLASTER 15 CROM DT HANDB.	209,90
SOUNDBLASTER 16 CROM DT HANDB.	209,90
SOUNDBLASTER 16 CROM DT HANDB. DT HANDB	309,90
SOUNDBLASTER AWE 32 VALUE EDITION D 0	409,90
SOUNDBLASTER AWE 32 DT HANDB	309,90
STAR TEAR MAUSMASTER DIVERSE MOTIVE	299,90
SWAPER PLUG PRO DTANL	29,90
WHEELBLASTER	299,90

10/95



Die Grafik von **Mechwarrior 2** ist zwar etwas lau, aber trotzdem gibt's 'ne Menge Action. Dieses Game lieben nicht nur Battletech-Fans.



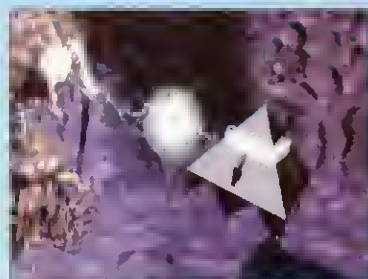
The Need for Speed ist erstaunlich schnell und legt ein sehr realistisches Fahrverhalten an den Tag. Nur Fliegen ist schöner!



Horror vom Allerfeinsten bekommt man mit **Phantasmagoria**. Eigens für das Intro wurde ein 131stimmiger Chor zusammengestellt.



Neos Vorgänger von **Whale's Voyage II** wird mit diesem Game allemal geschlagen. Und auch in Sachen Komplexität gibt's absolut nichts zu meckern.



Fade to Black von Delphine läßt keine Wünsche offen. Phantastische Renderings, Filme spinnen am Ende jeder Mission die Story weiter.

11/95



Der Klassiker **Pitfall** ist von Activision neu aufgelegt worden. Tolle Animationen ruckelfrei unter Win 95.



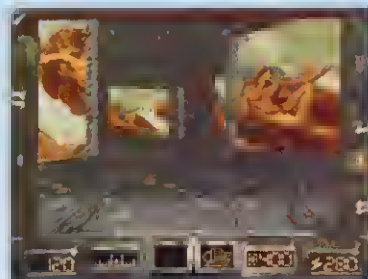
Der absolute Überflieger im November: **Magic Carpet 2 - Die Niederwelten** von Bullfrog.



Computer-Virus im Gehirn. **Burn Cycle** von TripMedia Philips ist ein ungewöhnliches Spiel.

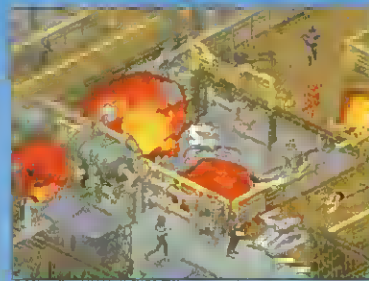


Durch die Grafiken hebt sich **Primal Rage** Warner Interactive von anderen Prügelspielen ab.



Skaphander von Navigo: Dreidimensionales Ballervergnügen ohne Blut.

12/95



Mega-Ballerei in isometrischem 3D. Mit **Crusader** hat sich Origin wirklich Mühe gegeben.



Blue Byte präsentiert mit **Chewy** ein rein deutsches Adventure, das Vergleichen mit US-Vorbildern standhält.



Das Rollenspiel **Albion** bietet 2D- und 3D-Grafik und eine Unmenge an Aufgaben und Rätseln. Blue Byte setzt Maßstäbe.



Bei **Capitalism** von Software 2000 ist der hohe Realitätsgrad herausragend.



Caesar II von Impressions ist eine gelungene Kombination aus Strategiespiel und Städtebausimulator.

WIR PRÄSENTIEREN
ADVANTAGE POINT



EINE BRILLIANTE HERBSTKOLLEKTION ZU EINEM
ERSCHWINGLICHEN PREIS!

ADVANTAGE POINT VON GAMETEK

GAMETEK DEUTSCHLAND, GmbH Steinmetzstr. 20, 41061 Mönchengladbach, Germany.

Jeder kann fliegen

Es soll ja immer noch Leute geben, die einen ehrfürchtigen, großen Bogen um Flugsimulationen machen. Aber das muß nicht sein. Mit den richtigen Tips kann jeder schnell das Fliegen (am PC) erlernen.

Eine Sache ist immer nur so lange kompliziert, wie man sie nicht versteht. Genau so verhält es sich auch mit der Fliegerei. Für den PC-Besitzer gibt es eine reichhaltige Auswahl an Flugsimulationen, aber das Fliegen an sich wird einem seltener beigebracht. Deshalb sollte man vor dem ersten simulierten Take-Off wissen, wie das Fliegen eigentlich funktioniert.

Den generellen Aufbau eines Flugzeuges dürfte wohl jeder kennen. Die wichtigsten Teile eines Flugzeuges sind natürlich die Flügel. Sicherlich spielt auch der Antrieb eine große Rolle, doch kann ein Flugzeug auch ohne jeglichen Antrieb fliegen, zum Beispiel ein Segelflugzeug. Dennoch: Nicht der Antrieb ist entscheidend, sondern der Auftrieb.

Ziehen und Schieben

Der Auftrieb hat – banal gesagt – etwas mit Ziehen und Schieben zu tun. Gemäß den Gesetzen der "Strömungsmechanik" bewirkt die Erhöhung der Strömungsgeschwindigkeit (Geschwindigkeit, mit der die Luft an einem Gegenstand – in diesem Fall der Tragfläche – vorbeizieht) eine Abnahme des Luftdrucks (Bild 1). An der Oberseite des Flügelprofils erkennt man, wie sich der Luftstrom, dargestellt durch Strömungslinien (1), verdichtet. Die

Luftteilchen fließen schneller, wobei der Luftdruck abnimmt. Dort entsteht ein Sog, der Flügel wird nach oben "gezogen".

Des weiteren erkennt man im vorderen Bereich an der Unterseite der Tragfläche, wie sich die Stromlinien weiten. Die Luftteilchen fließen dort langsamer, wobei der Luftdruck zunimmt. Der Flügel wird nach oben "gedrückt". Die Druckdifferenz zwischen Ober- und Unterseite der Tragfläche bewirkt den Auftrieb.

Weitere Faktoren, die für den Auftrieb entscheidend sind: Luftdichte, Fluggeschwindigkeit, Profilform, die Größe der Tragfläche sowie der Anstellwinkel. Das ist der Winkel, unter dem eine Tragfläche von der Luft angeströmt wird. Vergrößert man den Anstellwinkel, so erhöht man auch den Auftrieb, allerdings nur so lange, wie die Luft die Tragfläche glatt umströmt. Wird dieser Winkel zu groß, bildet sich auf der Flügeloberseite ein Luftwirbel (Bild 2). Die Strömung "reißt ab", der Auftrieb versagt. Die Gefahr eines Absturzes ist dann besonders groß. Viele Flugzeuge, vor allem Kampfmaschinen, haben deshalb Warnrichtungen (stall warning). Es kann dann entsprechend gegen-gesteuert werden.

Per Joystick in die Luft

Natürlich sollte man nicht zuletzt auch deshalb wissen, wie man ein Flugzeug überhaupt steuert. Theoretisch könnte man jedes Flugzeug mit einem handelsüblichen PC-Joystick steuern. Um zum Beispiel eine Kurve zu fliegen, "rollt" man das Flugzeug meistens um seine Längsachse. Dazu wird der Steuerknüppel, der je nach

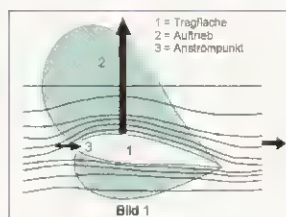


Bild 1

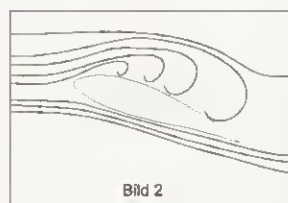


Bild 2

Flugzeugtyp verschiedene Formen haben kann, zur Seite gezogen. Dabei schlagen die Querruder an den Tragflächen (Bild 3) aus, und zwar gegenläufig zueinander. So hebt sich eine der Tragflächenhälften durch den größeren Auftrieb, während die andere an Auftrieb verliert und sich senkt – entsprechend dem Anstellwinkel der Querruder. Für Steig- oder Sinkflug braucht man die Höhenruder (Bild 4). Zieht man den Steuerknüppel zu sich hin, verlieren die an den Heckflügeln befestigten Höhenruder an Auftrieb, so daß sich das Rumpfe

Strike Commander (CD-Version)



Einsteigerfreundlich. Das Training darf frei gewählt werden

Nicht gerade einer der jüngsten, aber einer der besten Flugsimulatoren. Origins Strike Commander übertrifft präsentationsmäßig immer noch viele modernere Kontrahenten. Die Grafik kann ebenso überzeugen wie die Geschichte drum herum. Auf der Simulationsseite wird eher Schonkost gefahren. Doch mag für echte Profis keine Herausforderung darstellen, ist aber für Anfänger um so besser geeignet. Die werden an der recht einfachen Steuerung und der genügsamen Tastenbelegung sicher ihre Freude haben. Zum Kennenlernen des Genres ist Strike Commander die beste und spielerisch attraktivste Simulation.

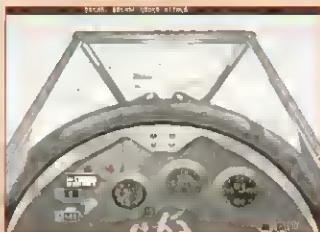


Und tschüs! Gleich gibt's einen we-niger. Die Luftkämpfe sorgen für Adrenalinschübe



Der kleine Waffenladen: Waffen nach Lust und Laune

Airpower



Das Cockpit erinnert stark an das eines Doppeldeckers: einfach, aber übersichtlich

Das "Batmobil" in dieser Kategorie. Die Simulation von Mindscape ist eigentlich gar keine, denn hier werden Flugmaschinen simuliert, die es so nie gegeben hat. In einem Fantasyreich bekämpfen sich riesige Zeppelinflotten, die außerdem mit den originellsten Flugzeugen ausgestattet sind. Simuliert werden äußerst eigentümliche Flugkörper, die von ihrem Flugverhalten am ehesten mit den guten alten Doppeldeckern vergleichbar sind. Legt man de-



Die Luftkämpfe sind spannend und gestalten sich äußerst dynamisch

ren Eigenschaften weiter zugrunde, stellen sich tatsächlich viele Parallelen heraus: eine träge Steuerung, gemächliche Geschwindigkeiten sowie überhitzte Waffen und Motoren. Die sehr gute Grafik und die restliche Aufmachung wissen sehr zu gefallen. Dank der recht unkomplizierten Handhabung wendet sich Airpower an Anfänger und an Freunde des Ungewöhnlichen. Sehr empfehlenswert!

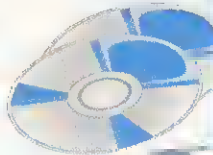


Das Flaggschiff. Van salchen Giganten starten die meisten Missionen

Groß- und Einzelhandel für

PC / AMIGA SOFT- & HARDWARE

ca. 2000 Spiele - Titel ständig vorrätig
24 h - Schnellversand



Thomas Sacht
Streitstraße 25
13587 BERLIN

(030) 336 30 37
(030) 336 60 55 (nur Versand)
FAX (030) 336 37 41 Btx: Sacht#

Titel	CD	3.5"	DM	Titel	CD	3.5"	DM	Titel	CD	3.5"	DM
1942	x		75,-	Hand of Fate	x		39,-	Flammen 2	x		10,-
A-Train Classics	x		49,-	Hatrick!			45,-	Rebel Assault II		x	85,-
Aces of the Deep	x	x	85,-	Hanse die Expedition		x	49,-	Renegade		x	20,-
Across the Rhine			100,-	Heif	x		89,-	Rider Cup		x	89,-
Alien Logic	x		85,-	Hi-Octane	x		89,-	Rings of Medusa Gold		x	89,-
Alien Olympics	x	x	69,-	Höhlenwellsaga	x		99,-	Rise of the Robots		x	89,-
Aladdin		x	65,-	Hollywood Pictures	x	x	89,-	Robinsons Requiem		x	79,-
Alone in the Dark 1 & 2	x		69,-	Hugo	x		69,-	Rugby world cup		x	89,-
Alone in the Dark 3			79,-	Incredible Toons	x		79,-	Russelsheim		x	79,-
Amstrad World Cup Edition		x	35,-	Indiana Jones 4	x		59,-	Sage von Nietoom		x	49,-
Arcade Pool Overdrive	x	x	39,-	Interno	x		99,-	Schatz im Silbersee		x	39,-
Asterix	x		79,-	International Tennis Open			89,-	Shannara			59,-
Battle Bugs			89,-	Iron Assault	x		89,-	Sensible Golf		x	79,-
Battledrome	x		45,-	Iron Cross	x		89,-	Sensible World of Soccer		x	79,-
Battle Isle II	x	x	89,-	Ishtar 3	x		49,-	Shadows of Calm		x	49,-
Battle Isle II Scenario			49,-	Ishtar 3 Seven Gates	x		75,-	Sim City 2000		x	89,-
Battle Race	x		65,-	Jagged Alliance	x		79,-	Sim City 2000 Scenario		x	49,-
Big Sea	x		75,-	Joy of Sex	x		75,-	Sim Classics			75,-
Blind			75,-	Jungle Strike			70,-	Simon the Soccer		x	89,-
Blorg	x		95,-	Jurassic Park	x		79,-	Skyrealms of Jorune - Alien Logic			69,-
Black Hawk	x		75,-	KA 50 Hokum	x		75,-	SSN 21 Seawolf		x	39,-
Blüfuf	x		75,-	König der Löwen	x		75,-	Space Federation		x	75,-
Bundesliga Manager III	x		89,-	Kindoms of Germany	x		69,-	Space Quest Collection		x	89,-
Bureau 13	x		85,-	Kings Quest 7	x		89,-	Speed Racer		x	20,-
Canbean Disaster			95,-	Kings Quest Collection	x		89,-	Star Trek: Next Generation			159,-
Chaos Control	x		85,-	Kyrandia III	x		89,-	Steel Panther			89,-
Chartbreaker	x		75,-	Lands of Lore	x		39,-	Stemenschwef		x	89,-
Christopher Columbus	x		39,-	Larry 6			39,-	Steel Fighter II		x	39,-
Combal Classics 3			69,-	Leisure S. Larry VI	x		69,-	Strike Commander			39,-
Command & Conquer	x		99,-	Lemmings the Tribes	x		69,-	Strike Commander Speech Pack		x	49,-
Commander Blood	x		85,-	Little Devil	x		69,-	Subwar 2050			89,-
Crashout Shock	x		99,-	Little Big Adventure	x		89,-	Supremo League of Hoboken		x	79,-
Cyberia II	x		89,-	Live Action Football	x		89,-	Super Karts		x	89,-
Cyber War	x		59,-	Lords of the Realm			89,-	Super Street Fighter 2 Turbo		x	69,-
Cyberwords	x		39,-	Lothar Matthäus Super Soccer			89,-	Syndicate		x	39,-
Cybertrace	x		85,-	Mad News	x		69,-	Syndicate Data Disk		x	45,-
Dangerous Streets	x		49,-	Mad News Extrablatt	x		49,-	Syndicate Plus		x	39,-
				Mad TV	x		49,-	System Shock		x	89,-
Das schwarze Auge 1			59,-	Magic Carpet II			89,-	Tank Commander		x	99,-
Das schwarze Auge Sternschweif	x		79,-	Magic Carpet Data	x		39,-	Terminator 2		x	75,-
Das schwarze Auge 2 Speck Pack	x		39,-	Maniac Mansion	x		49,-	Terror of The Deep		x	89,-
Der Clou	x		79,-	Manco Polo	x		79,-	The 7th Quest		x	29,-
Der Clou - Profilschelte	x		49,-	Master of Magic			79,-	Theatre of Death		x	75,-
Der Froschkönig	x		59,-	Mega Wars			89,-	The Complete Chess System		x	89,-
Der Meisler (Fußball-Manager)	x		69,-	Menzoberranzan	x		79,-	The Daedalus Encounter		x	89,-
Der Reeder	x		79,-	Monkey Island 1	x		39,-	The Lost Eden		x	85,-
Die Siedler	x		85,-	Monkey Island 2	x		49,-	Thema Park		x	79,-
Die Verückte Rally	x		79,-	Nascar Racing			75,-	The Fighter			85,-
Doppelpass	x		85,-	Navy Strike	x		109,-	The Fighter Mission		x	35,-
Dungeon Keeper			59,-	NBA Live Basketball	x		99,-	Tower Assault		x	69,-
Earth Command	x		79,-	New World of Lemmings			55,-	Transport Tycoon		x	89,-
Earlsiege	x		89,-	NHL Hockey	x		85,-	Transport Tycoon World Editor			29,-
Escalation	x		89,-	NHL Hockey 95			79,-	UFO Enemy Unknown		x	69,-
Elevens Hour			99,-	NHL Hockey 96			89,-	Ultima VIII Pagan		x	109,-
Elite 3			59,-	No. 2 Collection	x		89,-	Ultimate Body Blows			89,-
Eye of the Beholder II	x		49,-	Noctropolis	x		89,-	US Navy Fighter		x	99,-
Eye of the Beholder III	x		85,-	Overdrive	x		39,-	USS Ticonderoga		x	95,-
F-117 Nighthawk	x		49,-	Outpost	x		75,-	Virtual Pool		x	99,-
Fields of Glory	x		75,-	Panzer General			79,-	Vollgas		x	79,-
FIFA International Soccer			99,-	Peter Pan	x		69,-	Wacky Wheels		x	59,-
FIFA Soccer 96			29,-	PGA Tour Golf	x		99,-	Wake of the Ravager		x	89,-
Fire and Ice	x		65,-	Phantasmagoria (7 CD's)	x		99,-	WallStreet Manager		x	89,-
Flamingo Tours	x		89,-	Pinball Illusions	x		69,-	Warcraft		x	89,-
Flashback			69,-	Pinball Mania	x		69,-	Warlords II		x	79,-
Flight of the Amazon Queen	x		85,-	Pinball Wizard 2000	x		75,-	Warlords II Scenario		x	79,-
Flight Unlimited	x		99,-	Pirates Gold	x		49,-	Warriors		x	79,-
Flugsimulator 5.1	x		89,-	Pizza Connection	x		89,-	Wing Armada		x	89,-
Forever Growing Garden	x		29,-	Police Quest 4	x		75,-	Wing Commander II		x	39,-
Formula One Grand Prix			49,-	Powerdive	x		59,-	Wing Commander III			95,-
Formula One & Golf	x		69,-	Privateer	x		99,-	Wings of Glory		x	89,-
Freddy Pharkas	x		89,-	Privateer & Strike Commander	x		39,-	Winter Olympics			89,-
FX Fighter incl. Pad	x		79,-	Privateer SAP	x		45,-	Woodruff			79,-
Goblins 3	x		99,-	Prototype	x		89,-	World Cup Year 94		x	79,-
Great Naval Battles 3			99,-	Psycho Pinball			89,-	X-Wing Collection		x	79,-
				Quest of Glory 4	x		89,-	Zeppelin Giants of the Sky		x	85,-

(*) bei Drucklegung noch nicht erschienen

Öffnungszeiten & Versand
Montag - Freitag 10.00 - 18.00
Donnerstag 10.00 - 20.30
Samstag 10.00 - 13.30

DAS KLEINGEDRUCKTE
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Es gelten unsere AGB. Diese werden auf Wunsch gerne zugesandt.

Geht's leichter?



Was kostet mich der Spaß?

Versand erfolgt nur mit UPS per Nachnahme = Porto plus 8,50 DM

Zahlungen mit allen gängigen Kreditkarten per Ansage von KK-Nummer und Fälligkeitsdatum.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Versandpreise = Ladenpreise

Wie kommt die Ware zu mir?

Entweder Ihr besucht uns in unserem

Ladengeschäft in

oder

Schnellversand

Berlin

Streitstraße 25
(Spandau)

Telefon (030) 33 66 0 55

Bestellungen bis 16.30 Uhr
werden noch am selben Tag versandt

senkt. Das Flugzeug "nickt", es dreht sich um seine Querachse und steigt nach oben. Auf diese Weise kann auch ein Looping geflogen werden.

Drückt man den Knüppel nach vorne, ergibt sich der gegenteilige Ef-

fekt, und das Flugzeug sinkt. Als weitere Steuerung kommen noch die Pedale hinzu, mit denen man aber weder Gas gibt noch bremst, sondern das Seitenruder steuert. Durch einen Ruderausschlag nach rechts zieht das Rumpffende nach links (Bild 5); das Flugzeug dreht (giert) um seine Hochachse nach rechts und umgekehrt. Um das Fliegen vor allem auf langen Strecken zu erleichtern, sind die meisten Maschinen zusätzlich mit einem Autopiloten (elektronischen Flugregler) ausgestattet.

Eigentlich ist das Steuern eines Flugzeuges also recht einfach. Nur die Physik drum herum ist ziemlich kompliziert. Infolgedessen ist keine Flugsimulation am PC eine wirklich "echte" Simulation. Zu viele Faktoren, die auf den Gesetzmäßigkeiten der Thermik beruhen oder auf Aufwinden sowie sich plötzlich verändernde Witterungen zurückzuführen sind, müssen berücksichtigt werden. Das schafft selbst der schnellste Pentium nicht. Deshalb werden oftmals lediglich feste Parameter verwendet, die sich zufällig oder nach vorgegebenen Ereignissen verändern.

Solche festen Parameter findet man häufig bei Kampfsimulationen wie zum Beispiel **Strike Commander**, zumal hier noch wesentlich mehr Faktoren wie Flug bei Überschallgeschwindigkeit, Trägheit der Masse, Flügelkonstruktion und Waffenzuladung berücksichtigt werden müßten. Wer aber noch nie einen Kampffjet geflo-

gen hat (und das dürfte auf die meisten Computerspieler zutreffen), wird den Unterschied natürlich auch nicht merken.

Auffallend ist die oft geradezu lächerliche Umsetzung der Seitenruder. Um sauber um die Hochachse

Kleines Lexikon der Fliegerei

Otto Lilienthal: unternahm seit 1891, also noch vor den Gebrüdem Wright, Hunderte von Gleitflügen mit selbstgebauten Flugapparaten.

Gebr. Wright: bauten das erste Motorflugzeug. Begaben sich 1903 über größere Distanzen mit ihrer Maschine in die Lüfte.

Louis Blériot: konstruierte den Zugpropeller, den Eindecker (Typ XI) und faßte das Seiten- und Höhenruder zum Leitwerk zusammen, was das Fliegen enorm vereinfachte.

Delflößel: spezielle Flügelkonstruktion (Dreiecksflügel) bei Überschallflugzeugen wie zum Beispiel der Concorde, der russischen Tu-144 oder der Mirage 2000.

Variable Geometrie: ebenfalls eine spezielle Flügelkonstruktion bei Kampfflugzeugen wie Tomado und F14 Tomcat. Bei Schnellflug werden die Flügel nach hinten geschwenkt, nicht zu verwechseln mit einklappbaren Flügeln bei Maschinen auf Flugzeugträgern.

VTOL: engl. "Vertical Take-off and Landing" – senkrecht starten und landen, zum Beispiel Harrier.

Nachbrenner: für Überschallflug. Hinter der Turbine wird zusätzlich Treibstoff eingespritzt, um den Schub nochmals zu erhöhen.

Flight Unlimited

Flight Unlimited dürfte der "Rolls Royce" unter den Flugsimulationen sein. Spielerisch nicht gerade rasant, dafür aber technisch detailversessen. Looking Glass hat eine wirklich ernsthafte

Simulation geschaffen. Grafisch opulent aufbereitet, darf man hier in zig verschiedenen Auflösungen den Kunstflug üben. Und Flug bedeutet auch Flug! Was hier alles

an Gesetzen der Physik und Mechanik berücksichtigt wurde, ist wahrlich beeindruckend.

Mit Segelflugzeugen hastet man von Thermik zu Thermik, um den Auftrieb nicht zu verlieren. Und die

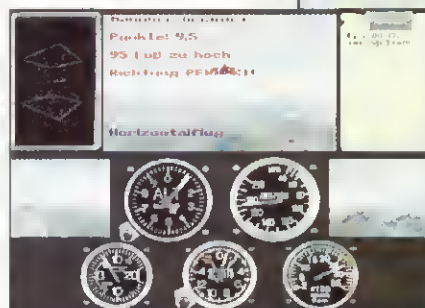
kleinen Sportmaschinen fliegen sich so realistisch, daß man alles um sich herum vergessen könnte. Und damit man auch weiß, was

man tut, werden alle Manöver im Spiel und im Handbuch samt ihren physikalischen Bedingungen beschrieben. Wem das noch nicht reicht, der wendet sich einfach an den integrierten deutsch-

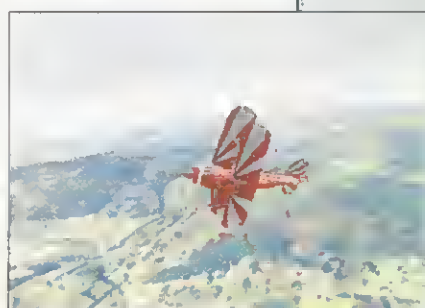
sprachigen Fluglehrer. Das Spiel richtet sich an alle, die sich mehr mit der Materie des Fliegens beschäftigen möchten, und weniger an den ordinären Computerspieler. Wer schon immer wissen wollte, wie man richtig fliegt, kann es mit Flight Unlimited erfahren.



Reine Einstellungs-sache. Über dieses Menü lassen sich physikalische Gegebenheiten konfigurieren



Praktisch und labenswert. Ein Fluglehrer hilft bei den ersten Versuchen



Jedes Flugmanöver läßt sich aus unterschiedlichen Kamerawinkeln betrachten. Hier eine einfache Rolle

Die Flugsimulationen im Überblick

Programm	Hersteller	Preis (ca.)	Genre
Airpower	Mindscape	130 DM	Fantasy-Flugsimulation
Flight Unlimited	Looking Glass	120 DM	realitätsnahe Kunstflugsimulation
U.S. Navy Fighters	Electronic Arts	100 DM	Kampfflug-simulation
Marine Fighters	Electronic Arts	49 DM	Scenery-CD zu U.S. Navy Fighters
Strike Commander	Origin	49 DM	Simulations-/Action-Klassiker



Bild 3



Bild 5



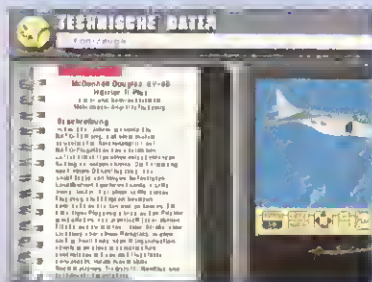
Bild 4

zu fliegen, muß man beim "richtigen" Fliegen stets mit den Querrudern gegensteuern. Die Seitenrudder allein führen lediglich zu einem seitlichen Abkippen. Dem gegenüber stehen die oft etwas eintönigen Kunst- bzw. Hobbyflugsimula-

tionen wie Flight Unlimited oder Microsoft Flight Simulator. Die Maschinen in diesen Programmen sind recht leicht und erreichen keine allzu hohen Geschwindigkeiten (bis 800 km/h). Dadurch lassen sich viele Feinheiten wesentlich exakter darstellen und simulieren. Sogar die Thermik bei verschiedenen Bodenprofilen kann hierbei berücksichtigt werden. Wer via PC fliegen will, hat die Qual der Wahl: entweder Action, dafür aber weniger Simulation, oder Simulation (fast) pur, dafür aber weniger Abwechslung. Auf Dauer machen aber beide Varianten Spaß. □

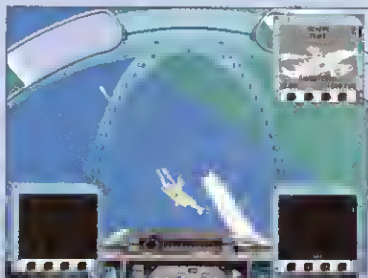
Thorsten Becker

U.S. Navy Fighters (Marine Fighters)



Sehr interessant ist das eingebaute Lexikon, das viel technisches Hintergrundmaterial bietet

Wenn man Strike Commander als "Corvette" nimmt, dann entspricht USNF der "S-Klasse". Grafisch ein wenig düftiger, dafür aber auch in sämtlichen Auflösungen, präsentiert sich USNF als ziemlich ausgereifte Simulation. Starts und Landungen auf Flugzeugträgern sowie Einsatzszenarien in Krisenherden der Zukunft verlangen schon einiges an Können. Die verschiedenen Maschinen haben jeweils ein unterschiedliches Handling. Man spürt schon fast die physikalischen Kräfte, die auf das Flugzeug einwirken. Entsprechend verhalten sich auch die Maschinen. Waffen- und Treibstoffzuladungen werden ebenso berücksichtigt und zu jeder Zeit im Spiel ausgewertet wie der Beschädigungsgrad der Maschine. Und auf der Mission-CD darf man sich sogar mit so technisch brillanten Flugzeugen wie der Harrier oder der Yak 141, also Senkrechtstartern, in die Lüfte erheben. Auch hier wurde jede Menge physikalischer Details berücksichtigt. Eine Simulation für Anspruchsvolle.



Ausgereiftes Flugverhalten. Nahkämpfe fordern sehr viel Können

Preisknaller

(solange Vorrat reicht)

7th Guest	24,95
Campaign	19,95
Dawn Patrol	29,95
Desert+Jungle Str.	44,95
Dune 2	29,95
Flight of the Intruder	19,95
Harpoon	19,95
High Command	19,95
Indy Car Racing	19,95
Jurassic Park	19,95
Maniac Mansion 2	29,95
Patriot	19,95
Populous2/Powerm.	29,95
Return to Zork	29,95
Silent Service 2	19,95
Sim City enhanced	19,95
Simon t. Sorcerer 1	29,95
Space Shuttle	19,95
Stunt Driver	19,95
Syndicate plus	29,95
Team Yankee	19,95
TFX	29,95
Tornado	19,95
Ultima 1+2 Classic	29,95
Ultima 7 Classic	29,95
Walls of Rome	19,95
War in the Gulf	19,95
Worlds of Legend	19,95

Game It!

☎ 0831/511 67-0

Telefax 0831/511 67-1

Compuserve 100106,3111

☒ Game It! - 87488 Betzigau

Knallhart kalkuliert - Unsere TOP 10

Eilefuss*	79,95
Command&Conquer	79,95
FIFA Soccer*	79,95
Indy Car Racing 2*	67,95
NBA Live 96*	a.A.
Panzer General 2*	69,95
Pole Position*	79,95
RAN Soccer*	69,95
The Dig* e./dt.	69,95 / 79,95
Worms*	a.A.

Spiel des Monats:

Warcraft 2* 69,95

Wir vertreiben keine „Erotik“ und keine indizierten Spiele!

3D Lemmings	89,95	NBA Jam Tourn.*	84,95	Wing Commander 3	89,95
11th Hour*	84,95	NBA Live 95	79,95	Worms*	a.A.
A 4 Networks	84,95	NBA Live 96*	a.A.	X-COM dt.	69,95
Across the Rhine	89,95	Need for Speed	84,95	Z*	64,95
Action Soccer	67,95	NHL Hockey 96	79,95	GOLF	
Air Havoc Controller	64,95	Panzer General	64,95	Sensible Golf	59,95
Air Power*	74,95	Panzer General 2*	69,95	PGA Tour Golf 96	79,95
Alien Odyssey*	69,95	Perfect General 2	69,95	Links 386 + 2 Plätze	59,95
Amerika / Civil War	69,95	Phantasmagoria	79,95	Links Golfplätze:	
Apache Longbow	69,95	Pinball Illusions	59,95	Belfry	49,95
Ascendancy	74,95	Pitfall Win95	79,95	Castle Pines	49,95
Battle Isle 3	74,95	Pole Position*	79,95	Devil's Island	49,95
Berlin Connection*	89,95	Psycho Pinball	64,95	Dunes Country Club	49,95
Blind*	64,95	RAN Trainer 2*	69,95	Firestone	49,95
Bioforge	79,95	RAN Soccer*	69,95	Prairie Dune	49,95
Bleifuss*	49,95	Raven Project*	74,95	Riviera	49,95
Burn Cycle	74,95	Ravenloft 2	69,95	Flugsims	
Civilisation Net*	79,95	Riddle of Master Lu*	84,95	Liste „Flugsims“ anfordern	
Command & Conquer	79,95	Ring der Nibelungen*	59,95	Flight unlimited	79,95
Crusade	79,95	Shanghai Great Mom.	79,95	Flugsimulator 5,1 e	79,95
Crusader	89,95	Shannara	74,95	FS 5 Scen. Designer	64,95
Der Planer 2	72,95	Silent Hunter	74,95	FS 5 Flight Shop*	79,95
Der Seelenturm*	69,95	Silent Steel	99,95	RENO 3 (500 Scen.)	24,95
Descent JEWEL Case	59,95	Sim City 2000 Collect.	82,95	Europe 1	54,95
Discworld	79,95	Sim Isle	69,95	Nord-/Ostsee, HH	44,95
Dungeon Master 2	82,95	Simon the Sorcerer 2	72,95	Rheinland, Ruhrgebiet	44,95
Earthworm Jim 2 +1*	a.A.	Space Marines	79,95	Frankfurt, Hessen	44,95
Elisabeth 1*	a.A.	Space Quest 6	74,95	Berlin, Mitteldeutschl.	44,95
Entomorph*	69,95	5x Star Trek		Süddeutschland	44,95
Fade to Black	89,95	25th Anniversary	69,95	Südwestdeutschland	44,95
FIFA Soccer*	79,95	Next Generation e.	79,95	Multimedia München	249,95
Formula One GP 2*	a.A.	Next Generation dt.	89,95	New York	44,95
Full Throttle e.	62,95	Omnipedia e.	74,95	Hong Kong	44,95
Harvester*	89,95	Technical Manual e.	69,95	Hardware	
Hattrick (Ikariön)	74,95	Steel Panthers*	74,95	Liste „Zubehör“ anfordern	
Heroes o Might&Magic	79,95	Stemenschweif	69,95	Joysticks	
Hi Octane	79,95	SU 27	74,95	CH Flightstick	79,95
Indy Car Racing 2*	67,95	The Dig* e.	69,95	CH Flightstick Pro	139,95
Jagged Alliance dA.	69,95	The Dig* dt.	79,95	CH Jetstick	99,95
Jagged Alliance dt.	84,95	This means War*	84,95	CH Virtual Pilot	149,95
King's Quest 7	59,95	Thunderscape	74,95	CH Pedals	99,95
Kingdoms of Germany	49,95	Ticonderoga Win95	74,95	Sidewinder + Fury3	119,95
Mad News	64,95	TV Kamera	39,95	Gravis Gamepad	34,95
Mad TV 2*	74,95	US Navy Fight. Plus	89,95	Gravis Analog	39,95
Magic Carpet Plus	84,95	US Navy Fight. Data	39,95	Gravis Analog Pro	49,95
Magic Carpet 2	89,95	Vollgas	74,95	Gravis Firebird	99,95
Mechwarrior 2 dt.	69,95	Warcraft	74,95	Gravis Phoenix	159,95
Metal Lords*	79,95	Warcraft 2*	69,95	Soundkarten	
Micro Machines 2	64,95	Warhammer*	74,95	Ultrasound ACE	169,95
Mortal Combat 3*	89,95	Warlords 2 Deluxe	74,95	Ultrasound MAX	279,95
Myst dt.	64,95	Werewolf/Comanche*	69,95	SB 16 VE IDE	169,95
		Westwood Compilat.	74,95	SB AWE 32 VE	319,95

Preise beziehen sich meist auf die deutsche Version incl. Eilservice. Viele Titel auch in 3,5" lieferbar - Lösungen (Hint Shop) ab DM 19,95.

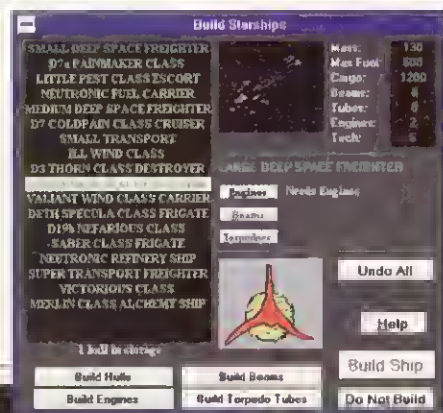
Preis Stand 13.10.95 - * = noch nicht verfügbar am 13.10.

Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz.

Nachnahmeversand: DM 10,90 + 3,- NN-Gebühr, Vorkasse / Scheck DM 7,90, jeweils ab DM 250,- frei

Science-fiction, Kult und Strategie

VGA-PLANETS – kaum ein anderes Multiplayer-Game macht so viel Furore. Seit über vier Jahren findet nun schon der Kampf um neue, bislang unerforschte Welten via Mailbox und/oder per Diskettentausch statt. Und der Zustrom neuer Strategen reißt nicht ab.



Zu den klinganischen Kreuzern gehören auch einige Tarnschiffe.

Die Fenster lassen sich beliebig anordnen

begrenzt, man kann dabei Leute aus der ganzen Welt kennenlernen. Das war auch dem amerikanischen Programmierer Tim Wissemann klar, als er 1991 das Strategical VGA-Planets schuf. Das Szenario setzte der Science-fiction-Fan Wissemann aus Elementen seiner Lieblingsserien zusammen. Ob *Star Wars*, *Star Trek* oder *Kampfstern Galactica* – keine der bekannten Serien fehlt. Wenn der Todesstern gegen ein Würfelschiff der aus *Star Trek* bekannten Borg antritt, schlagen die Herzen der Fans höher. Und gerade das macht auch einen Großteil der Atmosphäre des Spiels aus.

VGA-Planets bietet elf menschlichen Spielern die Möglichkeit, gegeneinander anzutreten. Das Spielprinzip ist denkbar einfach und aus Produkten wie *Spaceward Ho* oder *Master of Orion* hinreichend bekannt. Jeder der elf Spieler vertritt eine eigene Rasse mit jeweils unterschiedlichen Eigenschaften. SF-Fans werden die Rassen trotz anderer Namensgebung sofort wiedererkennen.

Anfangs besitzt man – je nach Vorgaben des Spielers – einen Planeten mit Sternbasis sowie einige kleine Schiffe. Diese werden sofort losgeschickt, um neue Welten, neues Leben und neue Zivilisationen zu erkunden. Damit man in einer neuen Welt sesshaft werden kann, müssen sich Siedler auf dem Schiff befinden, die man später auf die Oberfläche beamtet. Eine Ladung Versorgungsgüter ermöglicht es, Fabriken aus dem neu entdeckten Boden zu stampfen. Diese wiederum produzieren fortan Runden für Runden neue Güter. Auch eine Umwandlung in Geld (Megacredits) ist möglich.

Verteidigung ist alles

Außer Fabriken kann man auch Bergwerke sowie Verteidigungsanlagen bauen. Während Verteidigungsanlagen dazu dienen, gegnerische Übergriffe auf den Planeten abzuwehren, fördern die Bergwerke Rohstoffe, die man vor allem zum Ausbau

Der Todesstern nähert sich langsam der feindlichen Sternbasis. Sein Auftrag ist, alles zu zerstören, was sich in den Weg stellt. Die Schilde sind hochgefahren, die Jäger startbereit. Auf den Schirmen ist der Feind zu sehen: ein Kampfstern der *Galactica*-Klasse. Die Schlacht kann beginnen.

Was hier nach wirrem Zusammenwürfeln zweier Filmserien klingt, gehört fast schon zum Alltag einer VGA-Planets-Runde. VGA-Planets, kurz: VPL, gehört zur Gruppe der PBM-Spiele (Play by Mail). Diese hatten – wie der Name schon sagt – ursprünglich recht wenig mit Computern zu tun, und auch die Vorbereitung war rechnerunabhängig.

So erstellt ein Spieler eine Runde nach bestimmten Kriterien und verschickt dann per Post oder Modem an jeden Mitspieler individuelle Vorgaben ("Settings"). Der Mitspieler plant daraufhin seinen Zug und übermittelt ihn anschließend dem Spieler, der alle Züge auszuwerten hat.

Irgendwann werden die Auswertungen jedoch so zeitaufwendig, daß man genötigt ist, den Computer als Spieler einzusetzen und gleichzeitig die gesamte Spieloberfläche zu programmieren. Viele Play-by-Mail-Spiele existieren daher nur noch als Computerprogramm. Mit einem ganz klaren Unterschied: Es gibt keine Computer-, sondern nur menschliche Gegner.

PBM-Spiele sind auch keineswegs auf ein bestimmtes Land oder eine Region

Score				
	Score	Planets	Bases	War Ships
Tyranid	1270	44	0	11
Fräulein	1121	72	2	16
Roboter	1093	28	6	9
Bird Man	935	56	3	1
Island	894	24	4	17
Panzer	712	17	4	0
Empire	663	28	2	14
Rebel	141	1	1	1
Cyberline	141	1	1	1
End	0	0	0	0
Chosen	0	0	0	0

Turn Number: 4
 Totals: 4382 241 28 77 22
 Total Ships In Game: 33

Der Highscore ist den VPL-Fans besonders wichtig

der Raumflotte braucht. Es lassen sich aber auch ganze Stemenhäfen errichten; dies sind die einzigen Orte, wo man neue Schiffe bauen und alte reparieren kann.

Vom Stand des technischen Levels hängt es dann ab, ob man auf ein größeres oder kleineres Sortiment an Schiffen zurückgreifen kann.

Die Schiffstypen werden in verschiedene Aufgabenbereiche unterteilt:

- Torpedoschiffe, die auch zum Minenlegen dienen
- Träger, die kleinere Kampffräger mit an Bord nehmen können
- Transportschiffe
- Schiffe mit außergewöhnlichen Eigenschaften, wie zum Beispiel die Terraformer. Dementsprechend unterteilt man auch die Rassen in Fighter- bzw. Torpedorassen. Dabei stützte sich Tim Wissemann vor allem auf die erwähnten Filmvorlagen. Es ist wohl klar, daß auf der Enterprise keine Kampffräger stationiert sind, während ein Stemenzerstörer davon nur so strotzt.

Kampfeslust

Wenn auf einem Planeten Eingeborene entdeckt werden, läßt sich eine Steuerrate festlegen, die dem Spieler – abhängig von den Bewohnern – unterschiedlich viel Geld einbringt. Früher oder später kommt es natürlich auch zu Auseinandersetzungen zwischen den Spielern. Die Gründe sind mannigfaltig: Grenzlinien werden nicht eingehalten, Informationen werden weitergegeben, oder man hat es "zufällig" auf den gleichen Planeten abgesehen.

Spätestens jetzt ist es an der Zeit, seine Friedensflotte kampfstark auszubauen. Wenn man es mit übermäßig starken Gegnern zu tun hat, hilft oft nur ein Bündnis mit anderen Spielern. Für solche Aktionen bietet VPL eine Oberfläche, mit der man öffentliche oder private Mitteilungen an andere

Send Messages

Neue Nachrichten schreiben und Quoten...

Ausgewählte Nachrichten an den Host

Starbases Find Object Options
Star Charts PASSWORD

News-Ticker aus der Message-Base

Spieler verschicken kann. Meist wird jedoch auf das Telefon zurückgegriffen, und nicht selten ziehen sich Verhandlungen

VPL in Mailboxen

Intergate System 88S
 Sysop: Heiko Tobias
 Dt. Distributor für VPL
 Tel.: 0911/379316

Tel's Dungeon
 Sysop: Helmut Elit
 Tumierleiter VPL
 Tel.: 02324/28832

Pentagon BBS
 Sysop: Marco Witte
 Tel.: 0421/1692034

Datenfriedhof BBS
 Sysop: Christian Koinegg
 Tel.: 0621/7898017

Planets Comer BBS
 Sysop: Michael Beez
 Tel.: 0621/786732

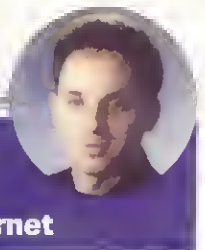
Nightfox 88S
 Sysop: Gerd Tröger
 Tel.: 0341/2515394

Kilrathi HQ
 Sysop: Rainer Hjort
 Tel.: 06623/42414

Zirkon Box
 Österreich
 Sysop: Fritz Berger
 Tel.: 0043/17994072

In diesen Mailboxen bekommt man auch kostenlose Update-Versionen und Tools zu VPL. Die Sysops helfen auf Anfrage Neulingen über die ersten Hürden.

Surfin' WWW Andreas Lober unterwegs im Internet



Die Euphorie in den Medien, die das Internet anfangs begleitete, ist Negativschlagzeilen gewichen: "Student versandte per Internet Kinderpornos in alle Welt" war die neueste und sicher nicht die letzte. Am besten, man boykottiert solchen Kram und mailt entsprechende Anbieter mit Beschwerden zu, damit nicht die Freiheit des Internet durch staatliche Überreaktionen ein jähes Ende findet. Doch nun zu angenehmeren Seiten der Angelegenheit!

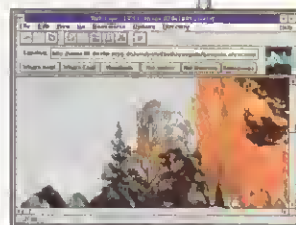
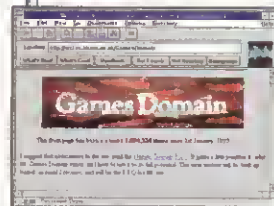
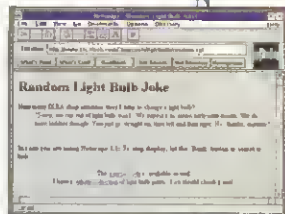
Alle mal langsam bis zehn zählen: eins, zwei, so ist's recht, drel, vier ... – Was das soll? Ganz einfach! Bis man bis zehn gezählt hat, erscheint bei **Random Light Bulb Joke** jeweils ein neuer Witz rund ums Reinschrauben von Glühbirnen: "Wie viele IKEA-Verkäufer braucht man, um eine Glühbirne reinzuschrauben? Tut uns leid, Glühbirnen sind aus. Wir haben aber Leitern ..." – acht, neun, zehn – "Wie viele Israelis braucht man, um eine Glühbirne ...?" Die Antwort gibt's bei <http://www.crc.nicoh.com/marcush/lightbulb/random.cgi>

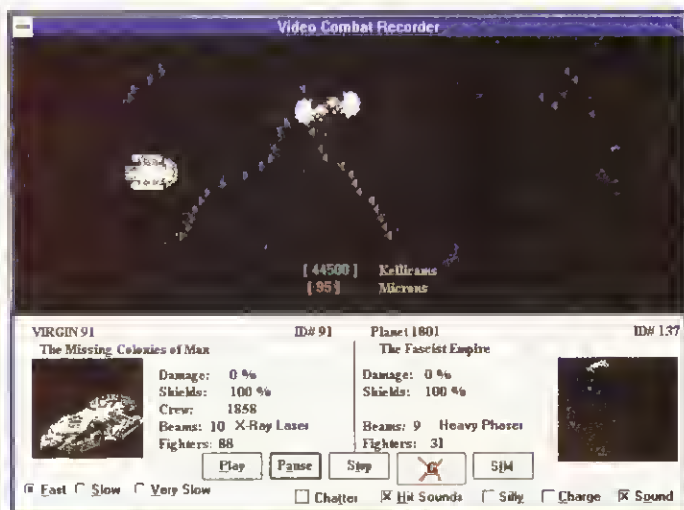
Das größte Paradies für Computerspielefans im Internet ist **Games Domain**. News und Infos rund ums Business, ausführliche Spieltests, Links zu anderen WWW-Seiten rund ums Computergamen ... – kurz, alles was das Spielerherz begehrt, ist dort zu finden. Und erfreulicherweise ist das ganze

auch noch eine recht flotte Verbindung: <http://wcl-rs.bham.ac.uk/GamesDomain>.

Habt Ihr genug von dem Gerede, auf dem Net seien nur Schund und Porno? Wollt Ihr Sponsoren wie Omas, Tanten und andere Verwandte von der Nützlichkeit des WWW überzeugen? Oder seid Ihr ganz einfach bildungshungrig? Bekannte Werke großer Künstler wie Picasso oder Gauguin gibt's im **Virtual Museum** zu bestaunen. Okay, nicht ganz so prächtig wie in der Staatsgalerie, aber dafür vom Schreibtisch aus zu genießen: <http://www.fhi-berlin.mpg.de/wm/>

Kritik oder Tips, Verbesserungsvorschläge oder Lob könnt Ihr wie immer an mich mailen: andreas.lober@student.uni-tuebingen.de





Schlachten- getümmel der jugendfreien Art

sogar über Stunden hin. Geht es im Spiel dann erst einmal richtig zur Sache, helfen Tools wie zum Beispiel das beliebte VPL-Read, die Übersichtlichkeit auf der Karte zu wahren. Dort lassen sich dann sogar Grenzlinien zwischen den einzelnen Rassen ziehen.

Mit und ohne "Fenster"

VGA-Planets existiert derzeit in zwei Versionen; die relativ einfache Version 3.0 läuft (auch auf kleineren Rechnern) unter DOS. Anspruchsvoller hingegen ist die Version 3.5, die unter Windows läuft. Neben einigen netten Zusatzfunktionen weiß vor allem die grafisch ansprechendere Oberfläche zu gefallen.

VGA-Planets ist zwar ein Kultspiel, doch gehört es nicht zu den Programmen, die man nach einmaligem Ansehen gleich in sein Herz schließt. Das Regelwerk ist relativ komplex, und dadurch fällt es schwer, ohne Einweisung durch einen erfahrenen Planeteer (Eigenbezeichnung der VPL-

Kurzbeschreibung der einzelnen Rassen

1. The Solor Federation:

Diese Rasse ist der Serie Star Trek entnommen. Den Feds ist es als einzigen möglich, alte Schiffe im nachhinein zu verbessern. Außerdem haben sie den "Scatty-Bonus", der den Schiffen im Kampf Vorteile bringt.

2. The Lizord Alliance:

Die Lizards sind eine Rasse echsenartiger Wesen, die einige Tarnkappenschiffe besitzen. Sie sind außergewöhnlich kampfstark und haben größeren Erfolg beim Abbau von Rohstoffen. Aus Eingeborenen können die Lizards mehr Megacredits herauspressen als andere Rassen.

3. The Bird Men:

Sie sind Star-Trek-Fans als "Ramulaner" bekannt. Die Bird Men besitzen wie ihre Vorbilder kampfstärke Tarnkappenschiffe. Sie können mit Hilfe einer besonderen Spionagemission extrem lästig für andere Rassen sein.

4. The Fascist Empire:

Auch diese Rasse stammt aus Star Trek. Es handelt sich hierbei um die Klingonen. Tarnschiffe stehen ihnen ebenso zur Verfügung wie eine Sondermission, die es ermöglicht, Planeten auszurauben und die Bevölkerung zu dezimieren.

5. The Privateer Bonds:

Diese Rasse besteht vorwiegend aus Piraten. Sie besitzen mehrere tarnfähige Schiffe, die sich mit der doppelten Geschwindigkeit fortbewegen können. Auf diese Weise ist es ihnen möglich, feindliche Schiffe abzufangen, ihnen den Treibstoff abzusaugen und sie dann zu kapern.

6. The Cyborg Collective:

Die Borg haben, wie in der

Spieler) in das Game zu finden. Glücklicherweise ist die Fangemeinde sehr aufgeschlossen und erweist sich als sehr hilfsbereit. Fragen von Neulingen werden grundsätzlich schnell beantwortet.

Wie und wo man die Züge austauscht, ist eigentlich egal. Regionale und lokale Runden werden oftmals über Diskettenaustausch ausgetragen. Am einfachsten haben es natürlich Besitzer eines Modems. Sie sind nicht auf die oft wenigen Spieler vor Ort angewiesen, sondern können in einer der mittlerweile rund 500 Planets-Mailboxen mitspielen. Wer Zugang zu einer FIDO-

Serie Star Trek, die Möglichkeit, andere Rassen zu assimilieren. Dadurch können sie stets auf genügend Siedler zurückgreifen. Eines ihrer Schiffe ermöglicht ihnen auch eine Art Hyperraumsprung, der sie sehr gefährlich macht.

7. The Crystalline People:

Die Kristallwesen können eine ganz besondere Art von Weltraumminen legen, die Schiffen den Treibstoff absaugen. Auf diese Weise gelangen sie selbst zu den besten Schiffen anderer Rassen. Sie sind resistent gegen Hitze und gedeihen auch auf Wüstenplaneten prächtig.

8. The Evil Empire:

Das Imperium aus Star Wars hat mit dem Todesstern die stärkste Waffe des Spiels. Mit dem sogenannten Dark Sense spüren sie auch auf weite Entfernungen gegnerische Stellungen auf. Wie im Film besitzen sie den Stemenzerstörer, mit dem sich feindliche Planeten widerstandslos einnehmen lassen.

9. The Robotic Imperium:

Die Cylanen aus der Serie "Kampfstem Galactica" haben einen besonderen Bonus beim Minenlegen. Auf diese Weise können sie riesige Gebiete "abriegeln". Den Robots ist es überdies möglich, Kampffräger kostenlos direkt im Weltraum zu bauen.

10. The Rebel Confederation:

Ebenfalls aus Star Wars stammt die Rebellenallianz. Auch ihnen ist es möglich, Kampffräger im All zu bauen. Sie haben einen Schutzmechanismus gegen den Dark Sense des Imperiums und eine ähnlich zerstörerische Planetenmission wie die Klingonen.

11. The Lost Colonies of Mon:

Unter der Obhut von Commander Adama fliegt der "Kampfstem Galactica" durch das All. Die Stärke der Lost Colonies of Men liegt vor allem in den Jägern, die sie kostenlos bauen können. Hilfreich sind ihnen diese vor allem beim Beseitigen lästiger Minenfelder.



Jede der elf Rassen hat andere Eigenschaften und Schiffe

...L. Hockey Classic	DA	39,00
	DV	39,00
	DV	39,00
...rapiids	DV	34,00
...atus (Chart)	DA	25,00
...r Laser Golf (Win)	DV	29,00
...w Gold	DV	39,00

Cybersoft-Versand: Lehmizstr. 30, 80688 München.
Tel. 089/546 0 300
Fax 089/546 0 919

GET READY

TO POP YOUR WAY THROUGH

Poptaballs braucht den Vergleich mit Praefiprogrammen nicht zu scheuen

Virtual Technologies



Wir staunen nicht schlecht, als wir in der Leserpost eine Diskette mit einem unaufgefordert eingesandten Flipper mit PC-Spiel-Grafik fanden. Leser, die ihre Software selber schreiben? Der Sache muß nachgegangen werden.



Der PCS-Pinball, exklusiv auf der Heft-CD

für Ansgar und Joachim noch immer in der Programmierung. Wenn man statt der speicherintensiven FLI-Intros die aufregenden Grafikeffekte der Democoder verwendet und mehr Wert auf Spielwitz statt auf das Drumherum legt, dann kann dabei durchaus etwas brauchbares herauskommen.

Klassiker

Einen Schwerpunkt legt man bei Virtual Technologies auf die Wiederauflage klassischer Spielehits, die es bisher noch nicht auf dem PC gibt. Neben dem PCS-Pinball existieren schon eine ganze Reihe weiterer Eigenentwicklungen des Teams. Da ist zum Beispiel Bomber Boy, allen Konsolenfans als Bomberman bekannt. Das sowohl vom Regelwerk als auch vom Spiel Aufbau sehr einfache Programm, ist eines der erfolgreichsten Spielprogramme überhaupt. Auf PCs ist das Kultgame hingegen ziemlich unbekannt.

Gleiches gilt für Poptaballs, welches in den Spielhallen unter dem Titel PANG! lief. Auch hier ist das Gameplay recht einfach, aber keineswegs langweilig. Es hat sich bisher nur noch niemand gefunden, der eine PC-Version geschrieben hat. Ansgar und Joachim sind sich sicher, daß es noch mehr Perlen aus den Homecomputertagen gibt, die im Laufe der Zeit schlichtweg vergessen wurden. Alle Pro-

gramme, Spiele und Tools, die bisher von Virtual Technologies entwickelt wurden, finden sich im Bonus-Verzeichnis der Heft-CD.

Low-Tech

Man glaubt es kaum, zur Entwicklung stand den beiden Programmierern lediglich ein 386-SX und ein Turbo-Pascal-Compiler zur Verfügung. Auch wenn den Grafiken noch der letzte Schliff fehlt und es hier und da Ecken und Kanten gibt, sind die Ergebnisse doch erstaunlich. Dringlichster Wunsch des Programmiererteams sind möglichst viele Registrationen ihrer Shareware, damit man einen 486er kaufen kann. Auch über den



Diggle war eines der ersten Projekte

Zwischen Osnabrück und Bremen liegt Vechta. Hier befindet sich das Hauptquartier von Virtual Technologies. Dahinter steckt nicht etwa ein riesiges Unternehmen, sondern Ansgar Scherf (20) und Joachim Gelhaus (18). Die beiden lernten sich auf der örtlichen Schule kennen und beschäftigen sich seit ca. sieben Jahren mit Computerprogrammierung. Mittlerweile haben beide etliche von durchgemachten Programmiermächten hinter sich und wollen nun das Hobby zum Beruf machen.

Spiele werden heutzutage mit einem großen Team von Programmierern, Grafikern und Soundtänzern erstellt und die Kosten für die Produktionshardware liegen nicht selten in Millionenhöhe.

Kann man da eigentlich überhaupt noch mit Marktchancen rechnen? Bei Virtual Technologies ist man zuversichtlich. Das Geheimnis eines erfolgreichen Spiels liegt

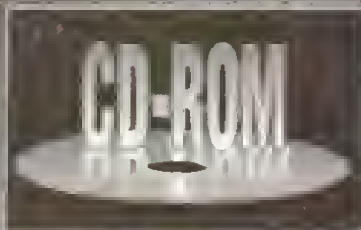


Bomber Boy: ein Klassiker unter den Multiplayergames

Kontakt mit Hobby-Grafikern würden sich die beiden sehr freuen. Die Adresse findet sich in den zu den Programmen gehörigen Readme-Dateien.

□

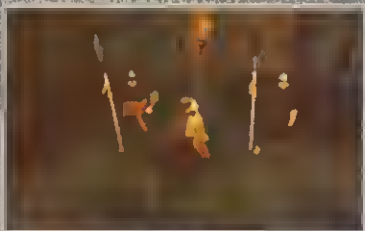
torn



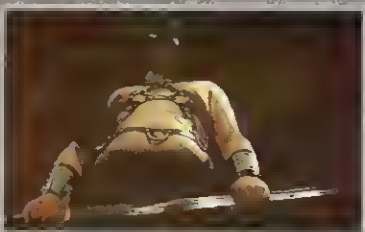
Einfache Bedienung durch Icons



Stimmungsvolle Animationen



Auf dem Weg zum Thron...



Nur nicht den Kopf verlieren



Karteneditor

- Schwierigkeit einstellbar
- Tag/Nachtwechsel
- Jahreszeitenwechsel
- Bis zu 4-Spieler möglich
- Modem/Nullmodem möglich
- Bündnismöglichkeit
- Inklusive Einheitenbuch
- Inklusive Karteneditor
- Filmszenen mit echten Darstellern
- Digitalisierter Sound
- Sprachausgabe
- Komplett in deutsch

Crusade



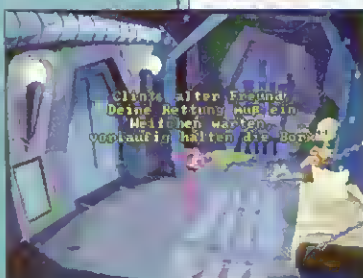
In einer Zeit, in der das Schicksal von
Vielen in den Händen von Wenigen liegt,
seid Ihr auserwählt, den Kampf um die
Macht zu entscheiden...
Crusade - das Strategie-Erlebnis

CD-ROM
MULTIMEDIA

GREENWOOD
ENTERTAINMENT

Vertrieb: Ravensburger GmbH, Bruckweg 11, D-49366 Bielefeld, Tel. 0531/6070, Fax 0531/6071
Produktion: G&H, Eversberger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 0541/122065, Fax 0541/1224
Schweiz: ABC Spielspaß AG, Bahnhofstrasse 1, CH-8001 Zürich, Tel. 011-652960, Fax 061/7851222
Autorenbüro: SPIELSPASS Brothmann GmbH, Postfach 100, D-49366 Bielefeld, Tel. 0531/6070, Fax 0531/6071

Es weihnachtet sehr



Chewy

Wie bitte, es ist noch nicht Weihnachten? Stimmt eigentlich, aber dies ist unsere "offizielle" Weihnachtsgabe, und auch die Spieleproduzenten scheinen erkannt zu haben, daß jetzt die guten Gaben in die Regale und somit unter Euren Tannenbaum gehören.



Albion

Was für den deutschen Film gelten mag, muß nicht zwangsläufig auch für Computerspiele stimmen. Den Beweis dafür, daß auch deutsche Games durchaus gut bis sehr gut sein können, tritt Blue Byte gleich zweimal an. **Albion** ist ein nicht nur grafisch erstklassiges Rollenspiel, und **Chewy** dürfte sogar Roger Wilco in den Schatten stellen, sofern man Persiflagen auf SF-Filme mag.



Crusader

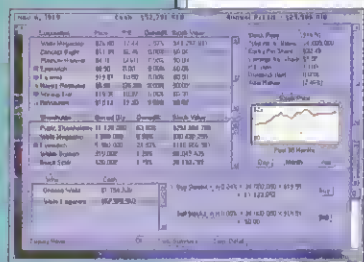
Auch Software 2000 bleibt am Ball und liefert mit **Capitalism**, **Space Marines** und **Archibald Applebrook** drei qualitativ wie genremäßig unterschiedliche Spiele ab.

Unser Liebling des Monats wurde allerdings weder ein Strategie- noch ein Handelsspiel, sondern ein Action-Adventure mit dem Titel **Crusader**.



Caesar 2

Die deutsche Version wird zwar abgespeckt sein, aber dennoch kommt Freude auf. Tja, und last but not least zeigt Impressions nach Jahren glorreicher Einfälle bei schlapper Ausführung, daß sie doch was auf dem Kasten haben: **Caesar 2** dürfte auch hierzulande der Durchbruch für die sympathischen Engländer werden. Was es außerdem noch in den Läden gibt, lest Ihr wie immer auf den nächsten Seiten. Viel Spaß dabei!



Capitalism

Auf einen Blick

Legende

Alle Spiele mit einer Redaktionswertung sind von der gesamten Redaktion geprüft worden.

ohne Lampe

Ein Spiel, bei dem alle Lampen aus sind, ist Schrott. Vor diesem Spiel muß gewarnt werden. Entweder gibt es gar keinen Spielspaß oder er wird durch schwerste technische Mängel vollkommen zunichte gemacht.

eine Lampe

Das Spiel hat ein paar Vorzüge, aber mindestens ebenso viele Nachteile. Vor einer Anschaffung sollte man sich in jedem Fall ein eigenes Urteil bilden. Beim Kauf bleibt das Risiko der Enttäuschung.

zwei Lampen

Ein durchschnittliches Spiel ohne echte Highlights. Macht Spaß, aber es gibt Besseres. Unter diese Bewertung fallen vor allem die Das-sieht-ja-us-wie...-Spiele. Neue Ideen sucht man hier vergeblich.

drei Lampen

Ein gutes Spiel. Genrefans mögen es auf jeden Fall und werden die Anschaffung nicht bereuen.

vier Lampen

Ein sehr gutes Spiel, das zum Besten gehört, was das jeweilige Genre bietet. Man sollte es auf jeden Fall gesehen haben.

fünf Lampen

Ein herausragendes Spiel, das neue Standards im jeweiligen Genre setzt. Rundum gelungen, garantiert es kaum endenden Spielspaß für fast jeden Geschmack. Bedingungen zu empfehlen.



Das Spiel kommt auf CD-ROM.



Das Spiel kommt auf 3,5-Zoll-Disketten.



Das Spiel läuft unter Windows.



Das Spiel wurde nicht von der gesamten Redaktion geprüft.



Das Spiel wird auf Seite XX, wurde in Ausgabe XXX ausführlich vorgestellt.

Grafik und Sound werden unabhängig von der Note für das Spiel bewertet. Es gelten die gleichen Kriterien - obwohl natürlich ein gutes Spiel mit einer schlechten Grafik oder einem miserablen Sound immer noch ein gutes Spiel bleibt.

3-D Ultra Pinball



Automaten-Simulation, 90 DM, Hersteller/Muster von: Sierra

Drei Flipperbahnen in pseudo-dreidimensionalem Gewand stellen die Outpost-Handlungs-orte als Ziel für Flipperkugeln dar. Bekannte Features in neuem Outfit machen noch keinen Hit, wissen Genre- und Outpost-Fans aber dennoch zu gefallen.

Systemanforderungen: 486/33,8 MB RAM, Double-speed-Laufwerk

mehr auf S. 96



A Christmas Adventure



Lernsoftware, 49 DM, Hersteller/Muster von: Para media GmbH

Interaktiver Adventskalender, jedes Haus einer vorweihnachtlichen Stadt entspricht den ersten 24 Kalendertagen. Der Spieler lernt nicht nur die Weihnachtsgeschichte kennen, sondern kann auch interaktiv backen, basteln und Karaoke singen. Nette Unterhaltung für die ganz Kleinen.

Systemanforderungen: 486/33,4 MB RAM, Double-speed-Laufwerk, VGA



Albion



Rollenspiel, 110 DM, Hersteller/Muster von: Blue Byte

Grafisch und spielerisch voll überzeugendes Rollenspiel aus dem "Strategie"-Haus Blue Byte. Zwei- und dreidimensionale Handlungs- und Kampf-orte sowie Farbenpracht (in VGA, aber gekonnt) lassen nicht nur die Herzen der Genrefans schmelzen.

Systemanforderungen: 486/33,8 MB RAM, Double-speed-Laufwerk, VGA

mehr auf S. 107



Alien Odyssey



Action-Adventure, 120 DM, Hersteller: Philips/Argonaut, Muster von: Philips

Reinrassiges Action-Adventure, das, wie der Name schon vermuten läßt, im fernen Welt-raum spielt. 120 Orte laden förmlich ein, genremäßig rum-zulaufen, Untersuchungen an-zustellen und allerlei Gefahren ins Auge zu sehen.

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, Double-speed-Laufwerk

mehr auf S. 102



Archibald Applebrooks Abenteuer



Adventure, 100 DM, Hersteller/Muster von: Software 2000

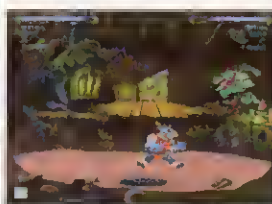
Der Titelheld muß sich zunächst mit seinem Chef herumärgern, um dann in der Stadt einige eher weniger knackige Rätsel zu lösen. Äußerst dürtiger, grafisch nur im Intro gelungener Versuch, ein Familienadventure zu kreieren. Als Gute-Nacht-Geschichte durchaus zu empfehlen.

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, Double-speed-Laufwerk, SVGA

mehr auf S. 90



Battle Beast



Prügelspiel, 90 DM, Hersteller/Muster von: 7th Level

Vornehmlich kinderfreundliches Prügelspiel mit sehr viel Humor, das anfangs etwas zäh, später jedoch voller comicbunter Action ist. Für Liebhaber des Genres durchaus eine runde Sache.

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM

mehr auf S. 86



Bermuda Syndrome



Adventure, 100 DM, Hersteller: BMG Interactive Entertainment, Muster von: BMG Ariola Media GmbH

Das Action-Adventure spielt im zweiten Weltkrieg und dreht sich um einen Piloten, der ausgerechnet auf einer Insel im berühmten Bermuda-Dreieck notlanden muß. Dort erwarten ihn schier unglaubliche Abenteuer.

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, Double-speed-Laufwerk

mehr auf S. 84



Breach 3



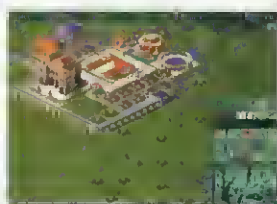
Strategie, 100 DM, Hersteller: Impressions, Muster von: Selling Points

Das Beste daran ist die Grafik darin: animierte Sequenzen nämlich. Der Rest besteht aus dem sattem bekannten Versuch, irgendwelche Geiseln zu befreien, was sich auf einem mehr oder minder schönen Szenario abspielt. Knapp unterm Durchschnitt.

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, Double-speed-Laufwerk, VGA



Caesar 2

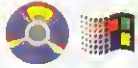


Strategie, 100 DM, Hersteller: Impressions, Muster von: Sierra

Impressions erstes, wirklich hit-verdächtiges Spiel, kann mit Vorbildern à la Sim City durchaus mithalten. Hier wie dort müssen Städte und Gebäude errichtet, geplant und verwaltet werden, nur spielt bei Caesar 2 die Handlung viel, viel früher.

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM

mehr auf S. 82



Großhandel
für
Computerspiele
und Zubehör

PC

CD ROM

AMIGA

SONY
PSX

MPEG

SNES

Wir liefern auch:
CD-ROM-Laufwerke
Controller
Festplatten
Grafikkarten
Joysticks
Kabel
Motherboards
Netzwerkzubehör
PC-Gehäuse
Soundkarten

Bitte nur
Händler-
anfragen!

Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör

Passauer Straße 13
D-94133 Röhrnbach
Tel. 0 85 82 / 96 05-0
Fax 0 85 82 / 96 05-99

Auf einen Blick

Capitalism



Wirtschaftssimulation, 100 DM, Hersteller/Muster von: Software 2000

Wo andere Wirtschaftssimulationen aufhören, fängt Capitalism erst an. Das geschickte Handeln mit Produkten eigener Fertigung und an der Börse sowie werbetechnisches Geschick erfordert vollste Konzentration des Spielers. Extrem realitätsnah.

Systemanforderungen:
486/33,4 MB RAM, Double-speed-Laufwerk, VGA

mehr auf S. **92**



Chewy



Adventure, 90 DM, Hersteller/Muster von: Blue Byte

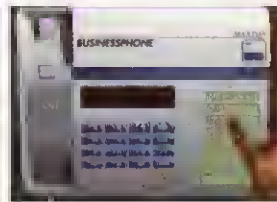
Der außerirdische, pinkfarbene Held erlebt auf dem Planeten F5 und auf der Erde die komischsten Abenteuer. Köstliche Persiflage auf SF-Filme und diverse Computerspiele, die zudem mit knackigen Rätseln aufwartet. Eines der besten, rein deutschen Adventures überhaupt.

Systemanforderungen:
486/33,8 MB RAM, Double-speed-Laufwerk, VGA

mehr auf S. **88**



Clearing House



Wirtschaftssimulation, 100 DM, Max Design Computerspiele, Muster von: Bomico

Als junger Börsenspekulant muß der Spieler über kurz oder lang durch geschickte Aktienspielereien zu finanziellem Erfolg kommen. Die gute Idee wird durch eine dünne Spieliefe in seiner Wirkung reduziert. Hausmanskost.

Systemanforderungen:
486/33,8 MB RAM, Double-speed-Laufwerk, VGA

mehr auf S. **94**



Crusader



Ballerspiel, 120 DM, Hersteller: Origin, Muster von: Electronic Arts

Es knallt und kracht gewaltig in Origins neuestem Action-Adventure. Überall tobt der Krieg, und allentorts gilt es, die Welt vom Terror und vom Bösen zu befreien. Die deutsche Version wird entschärft sein, im Original fließt Blut.

Systemanforderungen:
486/66,8 MB RAM, Double-speed-Laufwerk, VGA

mehr auf S. **100**



Eine schrecklich nette Red



Spiele des Monats September

System-Hinweise

Die Programme benötigen bei der Installation auf Festplatte teilweise nicht unerheblichen Speicherplatz. Stellt daher vor einer Installation von Spielen und Demos sicher, daß Eure Festplatte noch über den entsprechenden freien Platz verfügt. Rund 15 MB sollten schon noch frei sein.

Damit man die CD der PC Spiel nutzen kann, sollte ein Rechner folgende Mindestkonfiguration besitzen:

486 Prozessor mit 4 MB RAM, Maus, Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk, DOS 5.0 oder höher, VGA-Karte, Soundkarte. Bitte beachtet, daß einzelne Programme möglicherweise einen noch schnelleren Rechner bzw. mehr Speicher benötigen und unter Umständen bei der beschriebenen Minimalkonfiguration nicht lauffähig sind.

PC SPIEL

16

12/95

Delikatessen...

bietet auch diesmal unsere Heft-CD. Haufenweise Megabytes werden Eure Gaumen verwöhnen. Das soll aber nicht heißen, daß Ihr die CD essen sollt. Schaut Euch lieber die Programme an und genießt. In unserer Demo-Ecke finden besonders die Adventure-Freaks einen kuscheligen Platz zwischen den Bits und Bytes. Und wer von den Demos und Sharewareprogrammen nicht genug hat, der sollte sich den Videotrailer von Bermuda Syndrome reinziehen. Vor fliegenden Dinosaurierköpfen wird gewarnt! Aber seht selbst. Ach ja, wer Probleme mit Viren hat, der wird sich sicherlich über die Virens Scanner auf dieser CD freuen. Bei unserer Auswahl wurden auch Betriebssysteme wie OS/2

oder Win95 berücksichtigt. Um überhaupt in den Genuß unseres Silberlings zu kommen, folgen noch einige Hinweise zur Installation:

- Die CD wird nicht (!) in das Diskettenlaufwerk Eures Rechners geschoben. Augenzeugen berichteten erst kürzlich über derartige Brutalitäten.
- Um in unser allseits beliebtes Windows-Menü zu gelangen, müßt Ihr jenes System starten und dort im Dateimanager auf Euer CD-Laufwerk wechseln. Startet nun noch das Programm Setup.exe, und folgt den Anweisungen.
- Eine vollkommene Sicherheit vor Viren kann niemals geboten werden. Zwar wurde unsere CD mehrmals durch unsere

PC SPIEL

1

12/95

Flott gebastelt ist halb gelesen

Zu einer CD gehört ein schnuckeliges kleines Begleitheftchen. Da paßt viel rein, und wir haben Euch ja auch viel mitzuteilen. Damit Ihr nun nicht ganz untätig dasitzen müßt, gibt es das Einlegetheftchen für die CD-Box sozusagen als Bausatz. Zuerst müßt Ihr den Comic und diese Doppelseite aus dem Heft herauslösen. Anschließend faltet Ihr am Heftfals, dann an der Falzlinie und abschließend noch

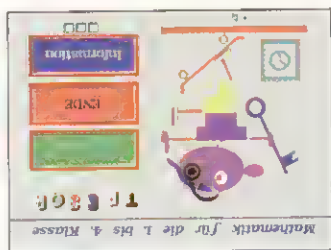
einmal so, daß Ihr das fertige Heftchen in der Hand habt. Der Beschnitttrand mit der Falzung unten wird fein säuberlich abgeschnitten, und am Schluß trennt Ihr mit einem Messer noch die Falzkanten vom auf. Vielleicht noch zwei Hefklammern durch den Rücken - fertig ist das PC-Spiel-Einlegetheftchen, passend für handelsübliche CD-Boxen!

Falzlinie

12/95

6

PC SPIEL

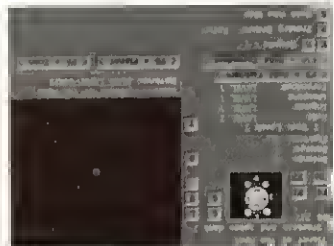


Lernprogramme gibt es inzwischen reichlich. Es gibt aber nur wenige, die den wirklichen

Math-Tresor

oder mit strategischem Verhandlungsgeschick. Doch Vorsicht: Andere Rassen (User) sitzen am anderen Ende der Leitung und haben die gleichen Ziele. Shareware; Registrierung: 30 DM; Autor: STC Computerservice; Auf: Großweidenmühlstr. 8, 90419 Nürnberg; Muster von: Autor

es eignet sich nur für User, die ein Modern besitzen. Wählt eine eigene Rasse und versucht mit dieser möglichst große Gebietsansprüche im Weltraum zu erlangen, sei es mit militärischer Hilfe



Erforscht die unendlichen Weiten ferner Galaxien und trefft auf neue Zivilisationen. VGA-Planets ist ein PBM-Spiel (Play by Mail), d. h.

Shareware (DOS)

12/95

8

PC SPIEL

Habt Ihr die Nase voll von vorüberfliegenden Windows-Fensterchen oder Sternchen? Dann ist dieser Bildschirmerschoner genau das Richtige für Euch. Wer das Spiel mag, wird auch diesen Bildschirmerschoner mögen.

Info: Softgold

Ungewöhnlich nur so wimmelt. Aber nicht nur Euer Leben zählt. sondern auch das der Prinzessin, die es zu retten gilt.

Info: BMG Interactive



Ein echter Knüller könnte Bermuda Syndrome werden. Ein Dimensionsloch über dem Bermuda-Syndrome. Ein Dimensionsloch über dem Bermuda-Syndrome. Ein Dimensionsloch über dem Bermuda-Syndrome.

Bermuda Syndrome

Info: Dr. P. Spoleanschi

Als Ratespaß für die ganze Familie ist Explore 1000 geeignet und gleichzeitig. Es darf gespielt und gleichzeitig gelernt werden. Für unsere Kleinsten genau das Richtige, nicht zuletzt wegen des integrierten Kinodexikons.

Explore 1000

Info: Time Warner Interactive

die entsprechende, nach oben ausgeblendete Farbe Eures Würfels, mit der des begehrten Feldes überestimmen.

Virens Scanner gejagt, dennoch können hin und wieder einige von diesen ekelhaften Tierchen ein Territorium ergattern. Bitte meldet uns solche Vorfälle sofort.

- Manche Demos laufen, manche wiederum nicht. Dieses Problem kennt wohl jeder von Euch. Das könnte aber vor allem an Euren Treibern oder auch TSR-Programmen liegen. Entfernt so viele wie nur möglich, und die Demos erfreuen sich an dem freigeschaufelten Speicher. 4 MBRAM und mind. 570 KB im unteren Bereich solltet Ihr sowieso frei haben, ansonsten sieht es für einige der Demos schlecht aus.
- Grafikfehler sind häufig auf eine inkompatible Grafikkarte zurückzuführen. Behebt dieses Problem mit einem Uni-VESA-Treiber.

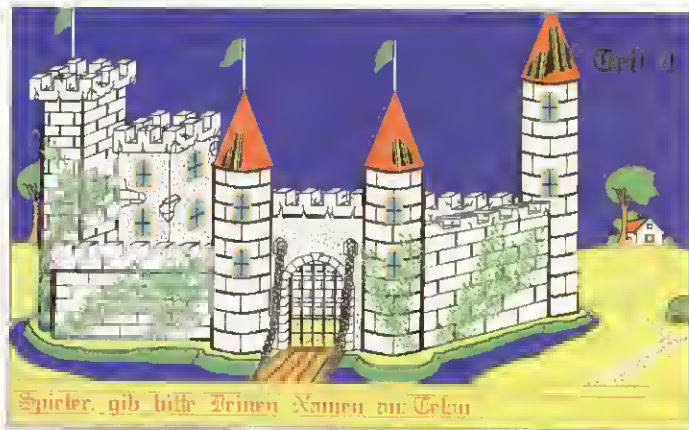
- Sollte das gewählte Demo nach allen Bemühungen immer noch nicht funktionieren, liegt es wohl an Eurer rechnertypischen Konfiguration. Schickt uns dann bitte eine genaue Beschreibung aller Hardwarekomponenten Eures Rechners, und wir werden helfen, wo wir nur helfen können.
- Sind Audiospuren auf der CD, so sollte niemals der Track 1 (Datenspur) der CD abgespielt werden. Das könnte zu Beschädigungen Eurer Hi-Fi-Anlage führen.

Wanted!

Wenn Ihr immer schon einmal Eure ureigensten Programme auf einer CD veröffentlichen wolltet, dann tut Euch keinen Zwang an. Schickt uns Eure selbstproduzierten Demos, Soundtracks, Mutters Slapstickeinlagen, die Ihr auf Video gebannt habt, oder worauf Ihr sonst noch stolz seid. Wir kennen keine Hemmungen und bannen Euer Werk auf die Heft-CD.

muskeln reizen. Ihr schlüpft in die Rolle eines Knappen, der am eigenen Hofe von der Entführung der Prinzessin erfährt. Kurzerhand macht Ihr Euch auf den Weg, um sie zurück ins traute Heim zu bringen. Das Spiel erinnert an den LucasArts-Stil. Mit der Maus klickt Ihr Euch durch das (etwas kurz geratene) Fantasy-

Adventure. Die Vollversion mit Sounds und verbesserten Grafikroutinen läßt sich bei Matthias Schäfer für nur 10 DM bestellen. Ein zweiter Teil ist ebenfalls schon angekündigt.
Shareware; Registrierung: 10 DM; Autor: Matthias Schäfer und Team, Eugenstr. 18, 58332 Schwelm; Muster von: Autor



PC SPIEL 2 12/95

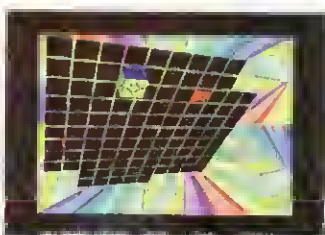
PC SPIEL 15 12/95

Falzlinie

PC SPIEL 7 12/95

PC SPIEL 10 12/95

Ihr steuert einen Würfel, der auf jeder Seite eine andere Farbe besitzt. Mit diesem rollt Ihr über ein dreidimensional angelegtes Gitterfeld und müßt möglichst schnell hervorgehobene Felder (Life Forces) besetzen. Das klingt einfacher als es ist, denn um ein Life-Force-Feld zu belegen, müß

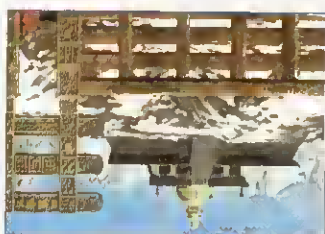


Versetzt Euren Körper in Trance – mit Endorfun, dem neuen Taftelspiel aus dem Hause Warner Interactive.

Endorfun

Ich gebe mir die Kugel PBA-Bowling ist eine weitere Bowling-Simulation, läuft leider nur unter Windows 95 oder Windows NT. Des weiteren müßt Ihr eure Grafikkarte auf 256 Farben einstellen.
Info: Bethesda Softworks

Demos (Win) PBA-Bowling



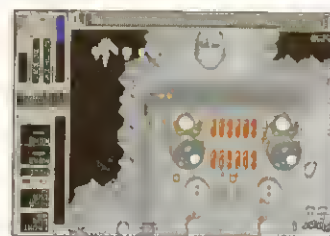
Euch überlassen, schließlich ist noch kein Abenteuer vom Himmel gefallen.
Info: Sanctuary Woods

Gute Jump'n'Runs sieht man auf PCs viel zu selten. Entweder der Hintergrund ruckelt wie verrückt über den Schirm, oder das Game macht einfach keinen Spaß.

Mario

Muster von: Autor
Postfach 102965, 50469 Köln.
DM: Autor: Epic MegaGames, Shareware; Registrierung: 59

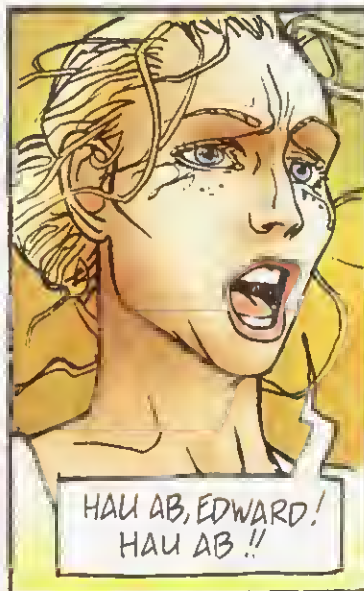
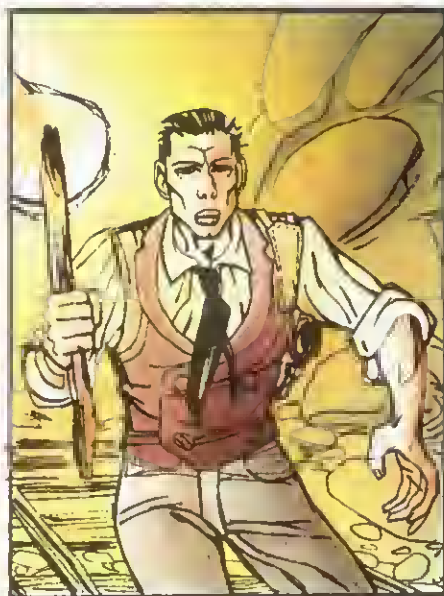
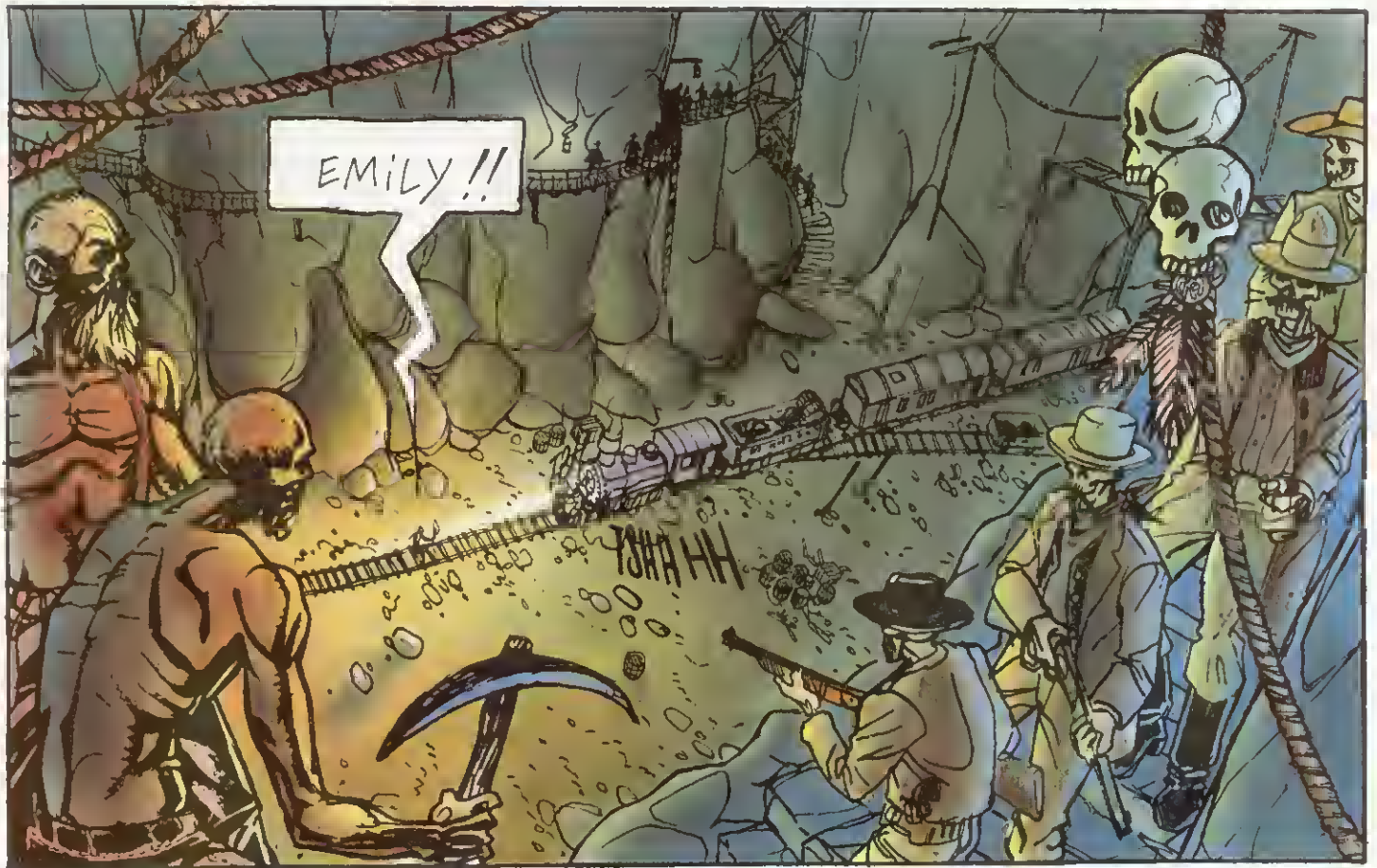
Raptor, es lebe Tyrian! Bomber unterstützt wird. Vergeßt von seinem Wingman mit einem Kampfraumschiff, während er übernimmt dabei das wendige gen lassen. Einer der beiden Spieler mal so nchig die Fetzen fliegen. Im 2-Spieler-Modus könnt Raumgleitern und Bodenstationen. Im 2-Spieler-Modus könnt Ihr mal so nchig die Fetzen fliegen lassen. Einer der beiden Spieler übernimmt dabei das wendige Kampfraumschiff, während er von seinem Wingman mit einem Bomber unterstützt wird. Vergeßt Raptor, es lebe Tyrian!



Tyrian

Ein Shoot'em-Up der Extraklasse kommt aus dem Hause Epic Mega-

Zweck erfüllen, nämlich das Training von Hirnzellen. Für Grundschulkinder oder auch grafischen Effekten. Ihr kämpft mit Eurem Raumschiff gegen eine Vielzahl von feindlichen Raumgleitern und Bodenstationen. Im 2-Spieler-Modus könnt Ihr mal so nchig die Fetzen fliegen lassen. Einer der beiden Spieler übernimmt dabei das wendige Kampfraumschiff, während er von seinem Wingman mit einem Bomber unterstützt wird. Vergeßt Raptor, es lebe Tyrian!





TAG, EDDIE ... WIR
WARTEN SCHON 'NE
HALBE EWIGKEIT!



DU ABSCHAUM BIST
CAINE, NEHM ICH AN
...



JA... HARRY CAINE, NEUER BESITZER
DES HAUSES DEINER FREUNDIN
IN DERCETO. CAINE, DER IN DIESES
DRECKNEST KAM, UM DIE EINZIGE
PERSON KALTZUSTELLEN, DIE WEISS,
DASS ES IN DIESEM BAU SPLUKT,
UND MEINE IMMOBILIENGESCHÄFTE
VEREITELN KÖNNTE. GENAU
DIESER CAINE BIN ICH.



UND DU BIST CARNBY, DER
DRECKIGE SCHNÜFFLER, DER SAND
IM GETRIEBE, DER EINZIGE, DER
NOCH ÜBER DERCETO BESCHIED
WEISS...

UND DU BIST ÜBER-
FLÜSSIG!

DU HAST ES VERSTANDEN, DIR
DEN ABSCHAUM DES JENSEIS
ZU VERBUNDENEN ZU MACHE,
ABER DU HAST EINEN SCHWA-
CHEN PUNKT!



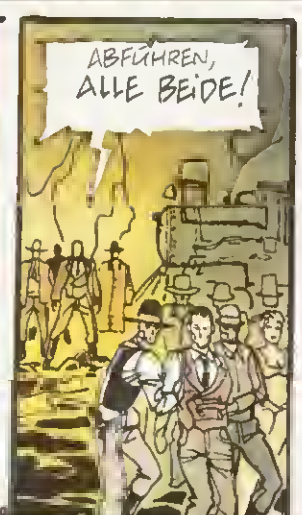
DU BIST NICHT
WIE SIE!



ICH WAR ANDERS ALS SIE... ABER
KLEINE MEINUNGSVERSCHIEDENHEITEN
MIT STONE HABEN MEINEN ZUSTAND
EIN WENIG VERÄNDERT.



STONE HATTE VOR, MIR DIE EWIGKEIT
SAUER ZU MACHE... ABER DU HAST
IHN GESTELLT, EHE ER MICH IN SEINE
PLÄNE EINBEZIEHEN KONNTE... ALSO
HATEN SEINE MÄNNER KEINEN ANFÜHRER
MEHR.



ABFÜHREN,
ALLE BEIDE!

PC Spiel Extra

ENTERTAINER

Kino, Video, Multimedia

1/95

News

**Techno-
Trends
auf CD-ROM**

**SAT.1 goes
Multimedia**

Digital in die 90er

STAR WARS

Das Abenteuer geht weiter



LUST AUF MPEG?

Ab sofort auf Ihrem Bildschirm!



ELSAmotion

PC-Praxis, 10/95



Comdex '94



PC-Praxis, 10/95



WINNER 2000AVI

WIN, 10/95



DOS, 8/95



PC-Praxis, 10/95



PC-Anwender, 10/95

ELSAmotion – damit Videospaß nicht zur Qual wird.

Mit **ELSAmotion** hält die Video-CD Einzug ins Arbeitszimmer anspruchsvoller Home-Cineasten. **ELSAmotion** rüstet jeden 486er- oder Pentium-PCI-Rechner zum **Digital-Video-Cinema** auf. Denn dank **ELSAmotion** erhält der PC endlich Multimedia-Sound und echte Video-Playback-Fähigkeit. **ELSAmotion** macht das Abspielen von MPEG-1 und MPEG-Sound (Layer I und II) zum leichten Spiel, da der Rechner mit **ELSAmotion** für alle künftigen Multimedia-Anwendungen, wie **neueste Videofilme und -spiele, Präsentationen, Schulungen u.v.a.** gerüstet ist:

- Ruckelfreie TrueColor-Videos in Maximalauflösung
- Flimmerfreier Videogenuß bis 1.280 x 1.024 Pixel
- MPEG-Video-Play und -Stereo-Sound per Plug & Play

Das DCI-fähige Grafikboard **WINNER 2000AVI** verwandelt jeden PCI-PC in eine Grafikstation, mit der Hürden beim **DTP und Videovergügen** erst gar nicht aufkommen

ELSAmotion
ELSAmotion
WINNER2000AVI-2
WINNER2000AVI-4

MPEG-Playback
 inkl. Software-Encoding
 PCI VRAM-Grafik mit 2 MB
 PCI-VRAM-Grafik mit 4 MB

498,- DM
598,- DM
548,- DM
798,- DM

ELSA GmbH
 Sonnenweg 11
 D-52070 Aachen

Vertrieb Info-Tel.
 +49/0-241-9177-917
Vertrieb Info-Fax
 +49/0-241-9177-617
FaxBox (Abruf)
 +49/0-241-9177-4
Mailbox ELSA ONLINE
Modem-Zugang
 +49/0-241-9177-981
ISDN-Zugang
 +49/0-241-9177-7800
CompuServe
 GO ELSA
Internet
<http://www.elsa.de>



Datenkommunikation
 Computergrafik

MAKES

Herausgeber Christian Widuch

Chefredakteur Stefan Martin Asef (sma, verantw.)

Redaktion TRONIC-Verlag, Michael Suck

Titel Star Wars © Fox Video

Layout Dirk Anhof (verantw.)

Anzeigenleitung Ulrich Lauterbach, Tel.: 0 56 51/97 96-25

Anzeigenverkauf & Andrea Heyn, Tel.: 0 56 51/97 96-12

Mediaberatung Claudia Aussmann, Tel.: 0 56 51/97 96-15
Gerlinde Rachow, Tel.: 0 56 51/97 96-14

TRONIC-Verlag, Anzeigenbüro München
Münchner Str. 17 85540 Haar
Tel. 0 89 / 45 69 14-12
Fax: 0 89 / 45 69 14-10

Anzeigendisposition Sabine Döring Tel. 0 56 51 / 97 96-16
Fax: 0 56 51 / 97 96-44

Repräsentant GB: German Media Service LTD, Claire Byron,
im Ausland 1 Lampton Place, GB-London W11 2SH,
Phone: GB 071 / 2215462,
Fax: GB 071 / 2290795

Reproduktion REPRO-Gesellschaft für Druckformherstellung
mbH, Kassel

Werbeagentur & Belichtungsservice RechI
Wanfried-Aue

Druck und Gesamtherstellung Druckerei Jungler, Herzberg

Vorhang auf ...

EDITORIAL

... zur ersten Ausgabe des ENTERTAINER! Ab sofort werden wir uns in diesem Supplement all den Themen widmen, die in der Regel mit "normaler" Computerunterhaltung nichts zu tun haben. Das soll nicht heißen, daß wir an dieser Stelle den Computer außen vor lassen. Im Gegenteil: Längst verbinden sich klassische Unterhaltungsformen wie Kino und Video mit dem Computer. Über die Monitore flimmern Videoclips oder ganze Spielfilme, meist noch im Briefmarkenformat, aber zunehmend auch in Kinoqualität und fullscreen. Und auf den Silberlingen werden nicht mehr nur Audio- oder Computerdaten gepreßt – vielfach findet man schon zu den neuesten Grooves auch die neuesten Videos, und das auf einer einzigen CD.

Die großen Medienunternehmen haben gemerkt, wohin die Reise geht. Jeder will jetzt "Multimedia" machen, doch die Konzepte sind so unterschiedlich wie die Definitionen des Begriffs. Der ENTERTAINER will hier einen Überblick geben. Wir stellen neue Produkte vor und zeigen deren Stärken und Schwächen. Daneben werden wir uns verstärkt um Online-Themen kümmern, werden in CompuServe, im Internet und anderswo nach Lohnenswerten fahnden.

Auch der "Big-Screen", also das Kino samt seiner Videoverwertung, kommt im ENTERTAINER nicht zu kurz. Hollywood hat erkannt, welche großartigen Möglichkeiten der Computer im und für das Kino bietet. Bestes Beispiel: Mit den Filmen "Das Netz" und "Vernetzt" sind vor kurzer Zeit gleich zwei Großproduktionen zum Thema Computernetze in die Kinos gekommen. Und daß der Computer die Filmproduktion wesentlich verändern kann, hat als einer der ersten Star-Regisseur George Lucas erkannt. Ihm ist zu verdanken, daß die komplette Krieg-der-Sterne-Trilogie elektronisch nachbearbeitet wieder auf Video erscheint. Grund genug für uns, diesen Klassiker der Moderne zu unserem Titelthema zu machen. Als dann: Viel Spaß beim Lesen!

C. S. R.

INHALT

NEWS

Was gibt's Neues im Bereich Kino, Video, Multimedia?

S. 60

MUSIC

Die Techno-Trance-Music-CD-ROM Vol. 1
Von Scooter bis Rames Bertelsmann
macht Techno nach digitaler

S. 62

TITEL

Star Wars – Das Imperium kehrt zurück
George Lucas führt den Krieg der Sterne
ins computerisierte Zeitalter

S. 66

MULTIMEDIA

SAT. 1 – Näher dran
Die Mainzelmänner versuchen sich als
interaktiver Fernsehsender

S. 70

ENTERTAINER

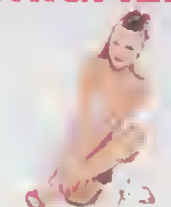


ALIENS, DIE VIERTE

Und immer wieder Aliens: Zwar hat **Species** nicht direkt etwas mit dem großen Sci-fi-Horror-Action-Klassiker zu tun, aber das Strickmuster kommt doch irgendwie bekannt vor.

Und nicht nur das Strickmuster: Die Kreaturen, die da über die Erde hereinfallen, sehen den guten, alten Aliens des H. R. Giger doch verdammt ähnlich. Aber immerhin, die Story ist ganz witzig: Die Außerirdischen landen nämlich nicht persönlich auf der Erde, sondern beantworten lediglich den 1974 tatsächlich von Puerto Rico abgeschickten Funkspruch. Aber diese Antwort enthält einen DNS-Code, der flugs vom Wissenschaftler Xavier Fitch (gespielt von Ben Kingsley) für Retorten-Alien-Babys benutzt wird. Tja, und damit beginnt das Unheil ...

ZYX Multimedia
WHIGFIELD



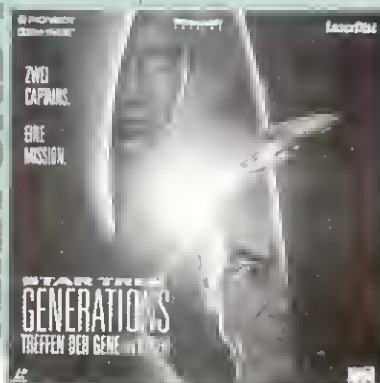
The Video Edition

Die Dänin mit der süßen Piepsstimme steigt zu neuen stimmlichen Höhenflügen auf: Wer die kurze Karriere von Whigfield auf CD-RDM oder MPEG verfolgen will, bekommt vom Hersteller Zyx die passende CD geliefert. Neben den Hit-Videos "Saturday Night", "Another Day", und "Think of you" gibt's als besonderen Bonus noch den nagelneuen (Video-)Track "Big Time". Das ist aber noch nicht alles: Die Fans werden mit einem ausführlichen Interview und einer Komplettbiographie der blonden Künstlerin noch reich belohnt. Gut 50 Marker sind für die CD zu berappen.

WHIGFIELD DIGITAL

KIRK UND PICARD

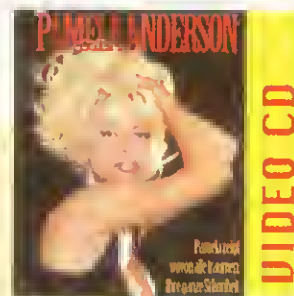
Das Warten hat ein Ende: Das Treffen der Generationen, repräsentiert durch den vollschlanken Captain Kirk und seinen 200 Jahre jüngeren und schlankeren Kollegen Jean Luc Picard, wird endlich auch auf Video vollzogen. **Star Trek 7** ist ein absolutes Muß für jeden Fan der Serie, auch wenn die Staffelübergabe für die "Next Generation" nicht gerade eine der besten TNG-Stories geworden ist. Im "Nexus" treffen sich Kirk und Picard über alle Zeiten



hinweg und bekämpfen den Physiker Saran, der den Nexus als Paradies sieht und dafür ganze Planeten zerstört. Malcolm McDowell ist brillant in der Rolle des Saran, und die Crashszene der 1701-D gehört zur besten Szene des Films. Das reicht schon, um sich den Film genußvoll anzusehen.

Jetzt geht die Verwirrung los: Nach bevor Disney mit seinem neuen Zeichentrick-Schlager **Pocahontas** in die Kinas kommt, präsentiert Highlight bereits das Video. Nur, die Videofassung ist ein Realfilm! In schönen Bildern unter der Regie von Daniëlle J. Suissa fotografiert, wird tatsächlich die gleiche Legende erzählt. Darin verliebt sich die indianische Prinzessin Pocahontas in einen Engländer, aber die Konventionen sind natürlich dagegen. Ein bißchen "Fackeln im Sturm", ein bißchen "Der mit dem Wolf tanzt" – und das Happy-End ist uns sicher.

POCAHONTAS, DIE ZWEITE



BABEWATCH

Der Markt für Video-CDs boomt: Mit **Eura Video** ist nun einer der großen Anbieter ins Geschäft eingestiegen. Neben "herkömmlichen" Titeln wie **Der Mann ohne Gesicht** (Behindertendrama mit Mel Gibson) und **Die Maske** (irrer Real-Computer-Cartoon mit Jim Carrey) gibt es auch diverse Erotik-CDs, die wir schon immer haben wollten. Besonders die Fans der Knappe-Badeanzug-Serie "Baywatch" wird es freuen, daß Serienliebhaber Pamela Anderson auf der CD alles zeigt, was sie schon immer sehen wollten. Titel: **Best of Pamela Anderson**. Das ist geballte Intelligenz auf 55 Videominuten für 40 DM. Frei ab 16!

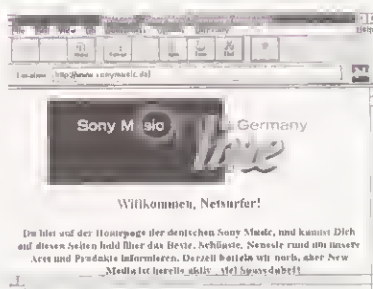


Christopher Lambert wird diese Rolle wohl niemals wieder las: Als **Highlander** kämpft er sich sogar durch einen dritten Teil des Klassikers. Die Story: Connor MacLeod lebt zurückgezogen(!) in Marakka, als ein alter, schon vergessener geglaubter Feind wieder auftaucht. Also bekämpfen sich die bei-

den wie vor 300 Jahren und bieten somit viel Raum für Spezialeffekte in einer ansonsten dünnen Story. Die Video-CD, auf die der Streifen gepreßt wurde, ist vielleicht noch ein bißchen dünner. Deshalb unsere Meinung: Es kann nur einen geben – und das ist eindeutig der erste Teil der Trilogie.

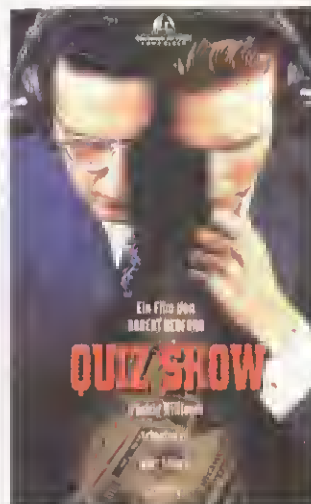
SONY IM WWW

Das werden wir uns noch genau anschauen: Ab sofort wird **Sony Music** im World Wide Web des Internets anzutreffen sein. Geboten werden sollen Tourdaten von Bands oder Musikschneipsel aktueller Titel. Als eigener Produktbereich "Sony Music Online" will der Musikgigant das Angebot dann kontinuierlich steigern. Schau'n mer mal! Hier die Adresse zum Ausprobieren: <http://www.sonymusic.de>



GAMES-SHOW UNPLUGGED

Wenn er selbst Filme dreht, sollen sie ambitioniert werden: Robert Redford mochte aus einem der größten Fernsehskandale ein Lehrstück über die Geschichte Amerikas. **Quizshow** war im Kino nicht der große Renner, aber die nun erschienene Videofassung sollte man nicht verpassen. Es ist schon spannend, hinter die Kulissen einer Gameshow zu schauen, die die Kandidaten bereits vorher mit den Antworten füttert. Und warum soll es solche Verhältnisse nur in Amerika geben?



Festplatten :

Western Digital

635 MB EIDE 339 .-
853 MB EIDE 379 .-
1,2 Giga EIDE 519 .-
1,6 Giga EIDE 729 .-

Conner

425 MB EIDE 259 .-
635 MB EIDE 329 .-
850 MB EIDE 369 .-
1,2 Giga EIDE 469 .-

SCSI

1,1 Giga SCSI2 499 .-
2,2 Giga SCSI2 1280 .-

Auf alle Festplatten
3 Jahre Garantie

Amiga Festplattenpreise
plus 30 .- und Kontroller
für A500 für maximal
2 Platten 199 .-



PC Team

Amiga + Hardware + Software

Südtengerstr. 40 32257 Bünde Tel.:05223-13629 Fax.:13703

Modems Yakumo :

14.4 intern 159 .-
14.4 extern 179 .-
28.8 intern 309 .-
28.8 extern 329 .-

Streamer :

Iomega 420 MB 229 .-
Iomega 800 MB 339 .-
Conner 420 MB 249 .-
Conner 800 MB 339 .-

CD Rom :

2 Fach Wearness 140 .-
4 Fach Mitsumi 290 .-
4,4 Fach Toshiba 309 .-
SCSI
Toshiba 3601B 555 .-

Grafikkarten :

Spea V7 P32 PC1 1MB 195 .-
Spea V7 P64 VLB 2MB 349 .-
Spea V7 P64 PCI 2 MB 389 .-
Elsa W. Trio PCI 2 MB 325 .-
Trident 9000 ISA 512KB 79 .-
Trident 9440 PCI 1 MB 159 .-

Soundkarten :

Soundblaster 16 IDE 189 .-
Soundblaster AWE 32 V 319 .-
Terratec Gold 16 IDE 159 .-
Miro Sound PCM 10
incl. Wavetable nur 195 .-

Drucker :

HP Desk. 600 595 .-
HP Desk. 660 790 .-
HP Desk. 850 860 .-
HP Laser 5L 1009 .-

Joysticks :

Python 5 19 .-
Warrior 5 19 .-
Raider 5 25 .-

Neuheiten Nov.

CD Rom

Agile Warrior* ???
Fifa Soccer 96* 95 .-
Gene Wars* 95 .-
Cybermage* 95 .-

Lieferbar Okt.95

Fade to Black 99 .-
Magic Carpet 2 95 .-
Need for Speed 95 .-
Command + C. 95 .-
WC 3 90 .-
Battle Island 3 95 .-

Fordern Sie umgehend
unsere aktuelle Preis-
liste für PC CD und
HD an.

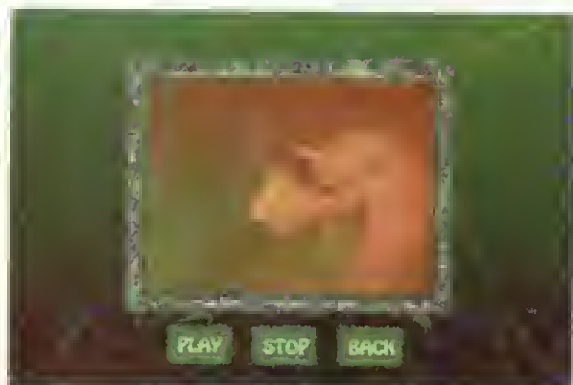
Fordern Sie noch heute unsere aktuelle Hard- und Softwarepreisliste kostenlos bei uns an
Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Versandkosten betragen 9.00 DM zzgl. Zahlkartengebühr (3.-).
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

Dumpfe Beats



Hyper, Hyper:
Scooter bringt in
seinem Clip die
Menge zum Kochen

Spocig: Der CD-Player
der CD kann nicht nur
abspielen, sondern
untermolt Boßstöne
sogar noch mit
Effekten



Zu wenig: Das
Techno-Lexikon der
CD verfügt nur über
wenige Stichworte
und kurze
Erklärungen

Informativ: Zu jeder
Bond der CD gibt's
viele Facts und Infos

Er ist da: Der coole
Techno-Sampler samt Video-
clips, Lexikon und ein paar
Spielereien.

KURZINFO

Titel: Techno Trance Music CD ROM Vol. 1
Art: Musik-Multimedia
Hardware: mind. 486/DX33, 4 MB RAM
Win 3.1, Doublespeed-Laufwerk
Hersteller: DIAS
Label/Vetrieb: BMG Interactive
Preis: ca. 60 DM

Jetzt versucht sich einer der ganz großen im Multimedia-Geschäft: Bertelsmann geht online und onscreen. Musikvergnügen allein bringt's nicht mehr, dachten sich die Bertelsmänner, auf der CD ist doch noch Platz für viel mehr. Stimmt:

Neben acht Audioclips vereint die TECHNO TRANCE MUSIC CD ROM VDL 1 nach sage und schreibe zehn Videoclips und eine ganze Menge an Spielereien.

Hyper, Hyper

Aber was ist drauf auf der CD? Bekanntester Name im Bunde der Trance-Bands ist zweifellos Scooter – leider nicht mit *Endless Summer*, seinem neuesten Charthit, sondern mit seinem Einstiegsereignis *Hyper, Hyper*. Egal, das Ding ist auch nach einem Jahr immer noch zum Abtanzen. Die anderen Bands sind vielleicht nicht so populär im Mainstream, aber die Techno-Fans werden Bescheid wissen. Neben Scooter tummeln sich also nach Math u Morix, Quench, Mea 'la Mania, Spacefrag, Steve Mason, die Siamese Twins und Drange Juice auf den Audiospuren. Und damit die Musik richtig Spaß macht, sind zu jedem der Audioclips auch gleich die Videoclips dabei. Die werden sogar noch um zwei zusätzliche Clips ergänzt: Rames und T & M wollen nach mit ihren Werken gesehen werden.

Da letztere aber nicht mit Audioclips auf der Sammlung vertreten sind, gibt's den Sound nur im Clip – und da grauen nur die dumpfen Beats, von Höhenklang keine Spur.

Bleibt also nur der optische Genuß und die Spielereien, die das Hauptmenü nach so anbietet. Da wäre zum Beispiel das Techno-Lexikon, das den Namen kaum verdient hat. Zu einsilbig und kurz sind die Infos zu den Stichworten. Mehr als gut

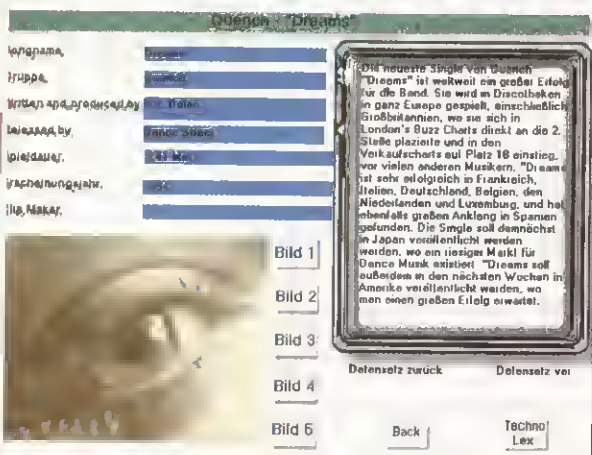
zwei Dutzend Einträge gibt es ohnehin nicht. Was soll das also? Ähnlich geringen Unterhaltungswert haben die "Techno-Puzzles", quasi ein Abklatsch des Bravo-Starschnitt. Die Puzzles sind allesamt viel zu unübersichtlich, die einzelnen Puzzle-Teile liegen sogar zum Teil übereinander und sind damit gut versteckt. Abgesehen davon sind die Puzzles gähnend langweilig.

Wirkliche Abwechslung ins dröge Multimedia-Einerlei dieser CD kommt nur durch den Menü-Punkt *Techno-Infos*. Hier gibt es endlich den Stoff, den die Fans schon immer wissen wollten. Facts zu den Bands, ihre Entstehung, ihre Discografie und sogar ein paar Appetizer für die nächste Zukunft werden preisgegeben. Ein netter Service, der allerdings im Design und Umfang nach ein bisschen besser werden sollte.

In den Hinterschuhen

Man muß BMG aber zugute halten, daß sie sich mit dieser CD auf neues Terrain wagen. Wenn aber die Musikfreaks auf Dauer zugreifen sollen, muß spätestens ab der "Vol. 2" mehr geboten werden. Interview-Videos, besserer Sound bei den Clips und mehr Gespür für Design gehören schon dazu, um eine Multimedia-CD so richtig interessant zu machen. Die erste Ausgabe der Techno-CD-ROM ist in vielen Teilen einfach nach zu sehr Stückwerk. Gute Ansätze sind erkennbar, aber die Ausführung ist doch stellenweise arg zurückgeblieben. Man nehme den "interaktiven CD-Player": Der tut nichts anderes, als die Audioclips abzuspielen. Und dazu darf der Benutzer dann auf seiner Tastatur ein paar WAVs abspielen. Als Multimedia-CD steckt die Techno-CD-ROM von BMG noch in den Kinderschuhen, als Sampler ist das Teil sein Geld wert.

Michael Suck



SPORT IST MORD!

Zugegeben: American Football, Eishockey und Baseball sind kein Kinderspiel. Doch statt blauer Flecken, Bänderdehnung, Schweiß und Muskelzerrungen genießen Sie zu Hause actiongeladene Spannung, faszinierenden Speß und amerikanischen Sport der Sonderklasse.

Hardball 4, das wirklich perfekte Baseballspiel. **Unnecessary Roughness '95**, Profi-Football mit über 1400 Stars der amerikanischen Profi-Liga NFL. **Brett Hull Hockey '95** mit den Helden der NHLPA. Die äußerst reele Simulation **Live Action Football** mit digitalen Video-Sequenzen, die einer Live-Übertragung in nichts nachstehen. Für alle, die gewinnen wollen, gibt es ab sofort die Herausforderung American Sport.

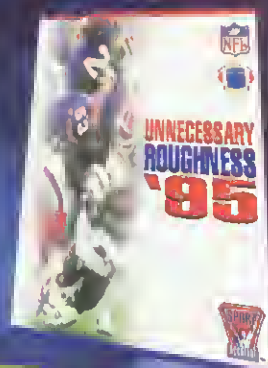
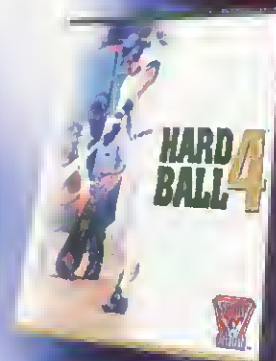
Alle Spiele haben ein deutsches Handbuch.

STEADY, GO mit den amerikanischen Sportspielen!

Hotline: Dienstag und Donnerstag, 11-18 Uhr / 278 55 306

PC

PC CD-ROM



Nur PC CD-ROM



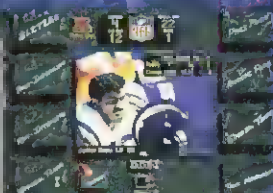
BASEBALL AT IT'S BEST!



PROFI-FOOTBALL HAUTNAH!



HART AN DER BANDE!



WIE EINE LIVE-ÜBERTRAGUNG!



WARNER
INTERACTIVE
ENTERTAINMENT

Top-Hit 1:



Legend of Myra
PC 3,5



Eco Quest
PC 5,25

24,95

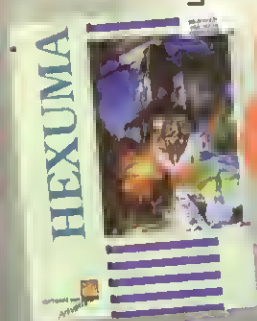
Weitere Angebote
auf der Heft-CD

TRONIC's Bazar

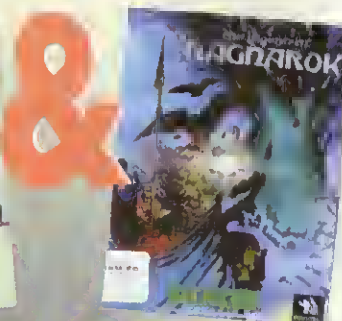
shopping
on CD-ROM

Weihnachten kommt immer! näher!

Top-Hit 2:



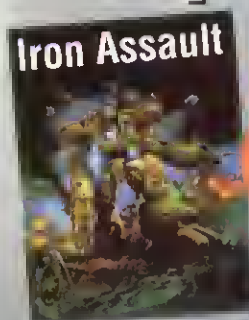
Hexuma
PC 3,5



Ragnarok
PC 3,5

24,95

Top-Hit 5:



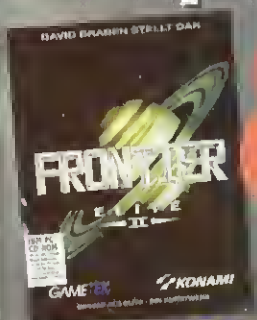
Iron Assault
CD-ROM



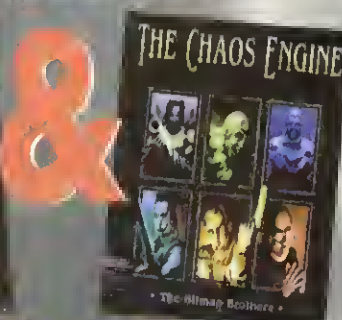
Whale's Voyage
CD-ROM

99,00

Top-Hit 6:



Frontier
Elite II
PC 3,5

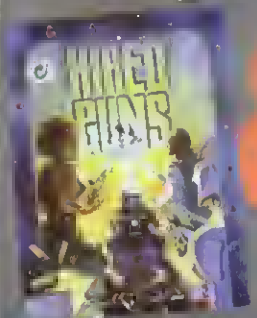


The Chaos
Engine
PC 3

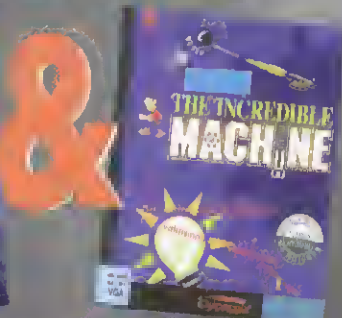
29,95

99,00

Top-Hit 7:

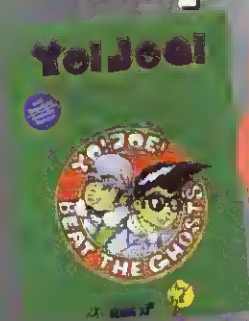


Hired Guns
PC 3,5



The Incredible
Machine
PC 3,5

29,95



Yo! Joe!
PC 3,5



Sim Ant
PC 5,25

24,95

S
O

G
Ü
N
S
T
I
G

W
I
E

N
O
C
H

N
I
E

Bitte benutzt die Bestellkarte im Heft
oder ruft an unter 05651/979618
Lieferung solange der Vorrat reicht!

Star-Trek-Weihnachtspack:



Bettwäsche

Motiv Generation
100% Baumwolle
Maße: 80x80, 135x200



&



Communicator
mit Sound
T.N.G.

&



Trekker
Energie-CD

**Mega
stark!**

alle 3 Artikel zusammen nur **140,-**

Star-Trek-Kalender

Jeder Kalender

29,90

2 Kalender
nur

53,-



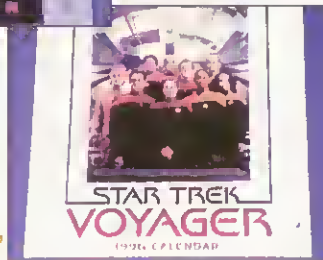
Calendar 1996
T.N.G.



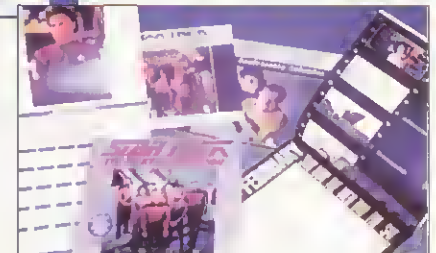
"Deep Space Nine"



"30th Anniversary"



"Voyager"



"Star Wars"

Star Trek Communicator

Weitere Angebote
findet Ihr auf der
Heft-CD

110,-

Next Generation Deluxe Uniform
Shirt inkl. Communicator (Größen: S, M,
L, XL – auch in den Farben Rot und Blau
lieferbar) – mit Metallrangabzeichen

30,-



als Metal-Pin aus
dem neuen Kino-
film "Generations"

39,-



als Metal-Pin. Gehört
unbedingt zum Outfit
jedes Star-Trek-Fans

**Bitte Bestellkarte im Heft benutzen oder
telefonisch bestellen unter 05651/979618**



Für 1997 hat er die Fortsetzung der erfolgreichsten Science-fiction-Trilogie aller Zeiten angekündigt. Doch schon jetzt macht Regisseur George Lucas dem Warten ein Ende: Völlig generalüberholt kommt Star Wars nun in die Videotheken.



Gefangen: Prinzessin Leya (rechts) in den Händen von Dorth Vader (Mitte)

WAS IST THX?

THX steht für "Tomlinson Holman's Experiments" und ist eine Entwicklung von George Lucas' Firma ILM. Hilman war ursprünglich Tontechniker bei Lucas und definierte neue Spezifikationen für Raumakustik, quasi als Weiterentwicklung von Dolby Surround. THX wird in Kinos digital verarbeitet, als Ableger für Videos gibres sogar das "Home THX Audio System". Der Vorteil dieser Technik: Die komplette Klangfarbe eines Tons oder einer Effektequenz wird auf insgesamt fünf Lautsprecher durch digitale Prozessoren verteilt und soll den Zuschauer mit seinem Sound "einhüllen". THX ist also keine akustische Produktions-, sondern Abspieltechnik. Einzige Voraussetzung: Die Tonquelle muß bestimmte Mindestanforderungen im Geräuschspannungsabstand und anderen akustischen Merkmalen erfüllen.

Es dürfte wohl kaum einen Fan dieses Genres geben, der nach nicht die Abenteuer um Luke Skywalker und seine Freunde im Kino, auf Video oder im Fernsehen gesehen hat. Gut ein halbes dutzendmal liefen die drei Teile der Soga allein im Fernsehen. Warum also nun die erneute Videopremiere? Die einfache Antwort: Die Filme waren technisch einfach nicht mehr fit für die Neunziger. Dabei war Krieg der Sterne, der erste Teil der Trilogie, im Jahr 1977 eine wahre Revolution in puncto Bildtechnik, Sound und vor allem Trickeffekte. Es hogelte verdienstermaßen Oscars, und ganze Generationen von SF-Filmen mußten sich fortan an dem Standard messen lassen, den George Lucas gesetzt hatte. Der Erfolg im Kino bedeutete seinerzeit auch den Durchbruch für die beteiligten Schauspieler. Lucas setzte nämlich nicht auf bekannte Stars, sondern heuerte unter anderem den damals nach ziemlich unbekannten Harrison Ford an. Seine Rolle

als Weltraum-Pilot Han Solo, der sich (im zweiten Teil) sogar einfrieren lassen muß, machte den Mimen zum Weltstar.

Der Durchbruch

George Lucas hatte aber nicht nur die Schauspieler in neue Dimensionen befördert, sondern gab auch der ganzen Sparte von Science-fiction-Filmen einen neuen Erfolgsschub. Bestes Beispiel: STAR TREK wurde nachweislich nur deshalb 1980 als Kinofilm produziert, weil STAR WARS den Weg ebnete. Paramount hatte ursprünglich vor, die Enterprise ab 1980 wieder als Serie zu starten. Die Faszination von STAR WARS ist aber nicht unbedingt rational zu erklären. Denn so aufwendig auch die Trickeffekte sind, so simpel ist die Story: Da gibt es im Weltraum die Rebellen (allen voran Luke Skywalker), die gegen "Das Imperium" des Darth Vader kämpfen, eine bösewichtige Figur in schwarzem Helm und Leder. Die Hatz zwischen Rebellen und Imperiumstruppen endet im ersten

A yellow AT-AT walker is shown in a desert landscape. The walker is positioned in the center-left of the frame, facing right. It has a large, boxy body with a yellow and black striped pattern. The legs are thick and yellow. In the background, there are some rocky hills and a small structure with a red roof. The sky is blue with some clouds.

Teil mit der Vernichtung des "Todessterns", einer ultimativen Waffe des Imperiums. Im zweiten Teil erkennt Luke Skywalker die Macht (der Magie) und muß erkennen, daß Darth Vader sein Vater ist. Doch erst im dritten Teil kommt es zum Show-down zwischen Luke, Darth und dem oberbösen Imperator.

STAR WARS bietet damit ein bißchen menschliches Drama, viele Helden und vor allem Action, Action.

Action. Und damit die auch noch im nächsten Jahrtausend in brillanten Bildern über die Monitore und Fernseher flimmert, gab George Lucas im Oktober 1994 den Startschuß für die Generolüberholung der Trilogie.

Zunächst kümmerten sich die Experten von "Industrial Light & Magic", der Effektfirma Lucas', um die Aufbereitung der bald 20 Jahre alten Masterbänder. Diese wurden komplett digital eingele-
sen und vom "Supermaster" bis hin zur Kopie auf die VHS-Kassetten digital weitergereicht. Satte For-
ben, höchste Kantenschärfe und bester Kontrast

Den KRIEG DER STERNE: DAS IMPERIUM SCHLÄGT ZURÜCK und DIE RÜCKKEHR DER JEDI-RIITER schon allein in Deutschland 15.900.000 Kinobesucher, das weltweite Einspielergebnis liegt bei 1.200.000.000 Dollar. Alle drei Teile haben eine Gesamtlänge von 361 Minuten, erhielten 11 Oscars und riefen einen Merchandising-Boom mit über 200 Fan-Artikeln hervor, die bislang nochmals gut 2.900.000.000 Dollar einbrachten.

Genug zu essen,
ein Hemd und eine Hose,
ein Dach über dem Kopf,
genügend Medikamente?
Selbstverständlichkeiten!

Ja, aber leider nicht für alle Kinder. Helfen Sie daher mit Ihrer Spende. Denn dort, wo diese Kinder leben, fängt kein soziales Netz sie auf.

Das Kinderhilfswerk für die Dritte Welt e.V. sorgt schon seit 19 Jahren dafür, daß **Spendengelder ohne Umweg dort ankommen, wo sie ankommen sollen: bei den Kindern.** Dank gezielter Projekte vor Ort.

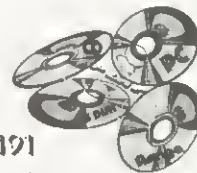
Damit wir diese Projekte erfolgreich weiterführen
und neue angehen können, brauchen wir dringend
Ihre finanzielle Unterstützung.
Helfen Sie uns und damit den Kindern.

Spendenkonto:
Kinderhilfswerk für die Dritte Welt e. V.
Hamburger Str. 11, 22083 Hamburg
Postbank Hamburg 2668 04-206 (BLZ 200 100 20).

Diese Anzeige wurde ohne Spendengelder gestaltet und gedruckt.



Preisliste kostenlos - Versand im Sicherheitskarton



1d1 Flout	11 89, 90
3D Lemmings	11 88, 90
3D Ultra Pinball	H 66, 90, 98
Action Soccer	D 73, 90
Adams Family Pinball	D 69, 90, 98
Aparthe Longbow	D 73, 90
Awendancy	D 70, 90, 98
Bathty Isle 3	D 82, 90, 98
Berlin Connection	D 85, 90, 98
Biting!	D 62, 90
Boofing	D 70, 90
Bibbity	D 59, 90
Burned in Time	D 78, 90
Burnsville	D 77, 91
Cy Net	D 80, 90
Command & Conquer	D 88, 90
Commander in Cheese	D 79, 90
Cyberia	D 52, 90
Cyberia 2	D 88
Cybermax Dark! Am	D 70

Day of the Tentacle	D 36,90
Descent	H 52,90
Destruction Derby*	D 88,90
Discworld	D 79,90
Dungeon Master 2	D 84,90
E.A. Classics	je 32,90
<small>(Klaphausen's Time Populous? / Passerines; Protonix; Shadow II; Spider 3D SeaWorld; The Simpsons: A Complete Guide to Homer's Underworld 192 Wimp / Commander!)</small>	
Elite 3 (neue Version)	D 76,90
F1 Grand Prix 2*	D Anf.
Fido to black	D 86,90
FIFA Soccer 96*	D 79,90
Flight Unlimited	D 83,90
Football Total	D 70,90
FX Fighter	H 79,90
Haurick I	D 75,90
Hr. Octane	D 82,90

Psycho Pinball	H 69.90
Rebel Assault	D 36.90
<i>Rebel Assault 2*</i>	<i>E 66.00</i>
Sea Legions*	D 78.90
Shanghai G! Moments*	D 76.90
<i>Shine*</i>	<i>D 92.90</i>
Silent Hunter*	D 73.90
Simon the Sorcerer	D 43.90
<i>Simon the Sorcerer 2</i>	<i>D 76.90</i>
Sim Isle	E 78.90
Sim Tower*	D 78.90
Sim Town*	D 74.90
<i>Space Quest 6</i>	<i>D 78.90</i>
Star Trek: A final unity	D 97.90
Star Trek: Omnipedia	E 79.90
Star Trek: Klingon Lex*	<i>E 66.90</i>
The Dug*	E 68.90
Tilt	H 59.90
<i>Top Gun: Fire at Will*</i>	<i>D 97.90</i>
Transpilot Tycoon Del*	<i>D 84.90</i>
Tuneland	D 66.90
US Navy Fighters Plus	D 89.90
Vallgas	D 78.90
Waterfall	H 73.90
<i>Warcraft 2*</i>	<i>D 77.90</i>
Werewolf v. Comanch	E 67.90
Wing Commander 3	D 99.90
Wing Commander 4*	D Anfr
<i>Winout!</i>	<i>D 88.90</i>
<i>Worms*</i>	<i>D Anfr.</i>
X-Com: Terror Y! DeepD	D 84.90
Y*	A Anfr

Shareware- Vollversionen:

Épic Pinball 1-3	H 69,90
Fuzzys World MinigolfD	45,90
Hocus Pocus	H 35,90
Jazz Jackrabbit	D 69,90
Krypton Egg	D 49,90
One must fall	D 69,90
Raptor	H 15,90
Silverball Pinball	H 36,90
Skynyrd*	H Anfr.
Terminator Velocity*	H 69,90
VinylGoddess f Mars	H 44,90
Wrecking Crew	H 70,90

Nir führen noch viele andere Spiele
Sonndarten, Jurnicks u. t. d. m.

Interessenschluß noch nicht halterlos

¹⁰ Vervollständigung des gegebenen \mathbb{A} -Erzeugnisses

Address: 1701 17th St., Suite 100, San Francisco, CA 94103

$$f^{\pm}(\text{ind}(\text{row}) \mid 1) = \text{Schub}(\lambda, \text{ind}(\text{row}), 1) \pm 1 \cdot \text{ind}(\text{row})$$

Der Pirat und die
Schöne: Han Solo
(Harrison Ford)
verfällt der
Prinzessin (Carrie
Fisher) erst im
dritten Teil

Krieg der Sterne 1:
Blechkumpel C3PO
zwischen Alec
Guinness (links)
und Mark Hamill
(rechts)



sind das Ergebnis dieser Arbeit. Den Technikern von ILM gelang dies nur durch den Einsatz neuester Digitalrecorder, die im Vergleich zu herkömmlichen analogen PAL-Bändern ein doppelt so gutes Signal liefern.

Schwieriger war allerdings die Nachbearbeitung des Tons. Zwar war KRIEG DER STERNE der weltweit erste Film, der in Dolby-Surround-Technik präsentiert wurde, doch selbst die im Safe liegenden Original-Masterbänder wiesen bereits Kratzer und Störgeräusche auf.

Daß die Filme jetzt wieder klingen, als sei man selbst in der Weltraumschlacht dabei, und das noch realistischer als damals, ist nur der Detailarbeit der Fox-Studios zu verdanken.

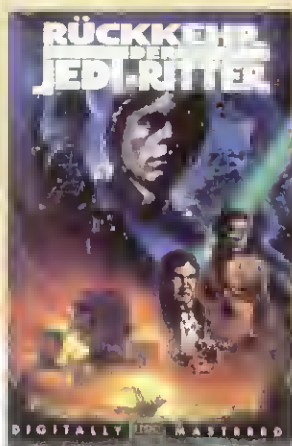
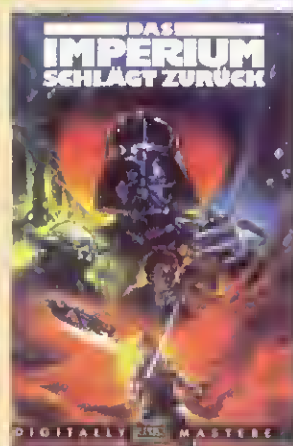
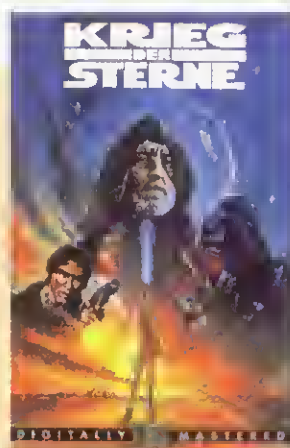
Digitale Feinarbeit

Zunächst wurden alle verfügbaren Kopien nach störungsfreien, möglichst originalgetreuen Tonpassagen abgesucht. Diese wurden digital herausgefiltert und für das neue Masterband wieder aneinandergesetzt. Und aus dem alten Dolby-Surround-Signal wurden elektronisch für den superbombastischen THX-Sound abgemischt (siehe Kosten). Weit größere Schwierigkeiten gab es aber noch für die deutsche Synchronisation. FOX VIDEO DEUTSCHLAND sichtete alle europäischen Kopien der Serie in Berlin und sondierte brauchbare Effekt- und Tonpassagen. Danach wurden alle Klänge ebenfalls wieder digital eingespielt und am Computer renoviert. Wer sich jetzt die remasterte Videoversion in der deutschen Fassung anhört, wird die Dialoge wie damals im Kino in bester Qualität genießen können. Oder sogar noch besser: Um die asthmatische Stimme aus Darth Vaders Atemgerät noch bedrohlicher zu machen, wurden am Rechner noch zusätzliche "Kettensägen-Effekte" eingefügt ...

Michael Suck

DIE STAR-WARS-EDITIONEN

Fox-Video bietet drei Kompletteditionen der STAR-WARS-Reihe an: Die ersten beiden kosten je Paket 99 DM und enthalten die remasterten Versionen entweder im Fernsehformat oder als Wide-Screen (schwarze Balken). Einzeln kostet jeder Teil 35 DM. Für Sammler gibt es darüber hinaus die COLLECTOR'S EDITION. Sie enthält neben den drei Wide-Screen-Versionen voraussichtlich noch die jeweiligen "The Making of..."-Kassetten, dazu gibt's Szenefotos und Drehbücher, und das alles in einer "Flightrecorder"-Blechbox. Dieser Umfang hat seinen Preis: 300 DM kostet die Edition.



BERMUDA

SYNDROME



EINE NEUE DIMENSION
DES ACTION ADVENTURES

über bermuda-dreieck abgeschossen - stop -

eingeborenen-angriff abgewehrt - stop

nettes girl gerettet - stop - alles ok

trotzdem merkwürdig - was zum teufel

machen all die dinosaurier hier...

von J. J. Thomas
Atlanta, 1999



Über 250 Minizellenen, gespickt mit vielen Rätseln

- Vier große Welten -

Dinosaurierwelt - Meerwasserwelt - Höhlenwelt - Die vergessene Stadt

- über 70 Feinde, in feinstem 3D gerendert

- einzigartig gestaltete Zwiischensequenzen

- epischer Soundtrack

FÜR WINDOWS 95
u. WINDOWS 3.1

Internet: <http://www.musicpark.com>



Unser Zuschauerservice hilft
Rufen Sie uns 01 38 1 33 38
Oder wenden Sie sich direkt an:
Mama-o-Mama
wurde Monheim bei Köln aufgezeichnet
Karsten / bar / Damen
Postfach 790
50731 Köln
Pack die Zahnbürste ein
Das Geldweg II
Nur die Liebe zählt
Glücksrad Glücksmomente
Oder auf Quaxel
Kommunikation
am/enthalten
Schreibmaschinen
Telefonieren



His-Story: Der
interessante Abriß
aus der Geschichte
des Senders ist mit
vielen Videos
ausgestattet



Dabeisein ist alles:
Hier gibt's alle
wichtigen Adres-
sen für Zuschauer
und Kandidaten

Die Werbung
macht's: Auf der
CD sind die besten
Spots aus den
Werbe-Breaks



KURZINFO
Titel: SAT. 1 – Näher dran am Fernsehen
Art: Fernseh-Multimedia
Hardware: mind. 486/DX33, 8 MB RAM,
SVGA, Win 3.1 oder Apple Macintosh
Hersteller: Kabel New Media
Label/Vettrieb: SAT. 1
Preis: 15 DM

Neues aus der wundersamen Welt der
Werbung: SAT.1 verramscht eine CD, die
weit besser ist als die multimediale
Konkurrenz.

Frolic sei Dank

Natürlich riecht das verdammt nach
Eigenwerbung: Ein Privatsender,
der ohnehin nur auf die Quote
schielt und auf Werbemillionen
hofft, wird doch nicht etwa ein
selbstkritisches Produkt über das
eigene Haus veröffentlichen? Hat
er auch nicht. Was SAT.1 aber durchaus ehrenhaft
produziert hat, ist eine ebenso umfang- wie ob-
wechslungsreiche Reise durch den etwas ande-
ren Sender aus Mainz. Vielfältige Promotion hat
die SAT.1 – NÄHER-DRAN-AM-FERNSEHEN-CD
bislang zwar nicht erfahren, aber, immerhin,
am Glücksrad kriegen wehr- und glücklose
Kandidaten hin und wieder eine der
CDs in die Hand gedrückt.

Viele Schmonkerl

Dabei braucht sich die CD
wirklich nicht hinter der multi-
medialen Konkurrenz zu
verstecken. Geboten wird
doch immerhin allerhand
von dem ersten Privatsender
Deutschlands. In einem eigen-
nen Menüpunkt eröffnet sich
dem Betrachter eine Zeitleiste



Bei dem Gehalt kann
man strahlen: Harald
Schmidt, der neue Star
bei SAT.1

von 1984, der Gründung des Senders, bis hin zu
den Ausblicken 1996, wenn die neue Zentrale in
Berlin einzugsfertig ist.
Und wie sich das für ein echtes Multimedia-Pro-
dukt gehört, wird diese Zeitreise nicht nur mit Text
und Bild ausgestattet, sondern auch mit Videos in
Hülle und Fülle. Es sind schon ein paar Schmon-
kerl bei diesen Videos dabei, so zum Beispiel die
Moderatoreneröffnung zu SAT.1 erster Frühstücks-
sendung. Oder etwa die erste Nachrichten-
sendung von 1984, die gezielt die paar
unverdorbenen Kobelhousehalte begrüß-
te, die zu diesem Zeitpunkt schon am
Netz hingen.

Pleiten-Parade

Doch nicht die Nostalgie soll
sich beim Betrachter und Leser
breitmachen, SAT.1 versucht
sich ja als moderner, zukunfts-
weisender Privatsender mit die-
ser CD zu profilieren. Also darf
man einen Blick auf die aktuellen
Stars und ihre Lebensläufe wer-
fen. Mit ein bißchen Glück trifft man
einen dieser SAT.1-Helden dann so-
gar in der "Pleiten, Pech & Pannen"-

Kategorie wieder, in der die Jakes hinter den Kulis-
sen erstmals als Quicktime-Videos veröffentlicht
werden. Oder man stöbert ein bißchen im Pro-
grammschema des Senders, einem der Herzstücke
der CD. Da kann es sich sogar Fred Kogel, der frisch
vom ZDF eingekaufte Unterhaltungschef von SAT.1,
nicht nehmen lassen, eine persönliche Ansprache
an die Zuschauer zu halten. Stimmt, das stinkt
dann wirklich ganz gewaltig nach Eigenlob, aber
immerhin erfährt man unter dieser Rubrik, daß
"Voyager" nun endlich bald auf Sendung geht. Es
ist schon erstaunlich, mit wieviel Sorgfalt SAT.1
seine Programm-CD auf die Beine gestellt hat. Die
Menüführung ist sauber und durchdacht. Selbst ein
ahnungsloses Klicken auf ein Bildchen, bei dem
man nicht weiß, ab man das dazugehörige Video
auch wirklich sehen möchte, kommt kaum vor:
Nähert sich der Mauszeiger dem Bild, wird erst eine
kurze Erklärung eingeblendet. Viele andere Multi-
media-CDs, die für weit mehr Geld verkauft werden
und Themen wie "Unserer grüner Garten" vorberei-
ten, sind in puncto Professionalität der SAT.1-CD
deutlich unterlegen. Und die Eigenwerbung in die-
sem Produkt kann man bei diesem günstigen Preis
ganz gut verschmerzen. Bezahlte wird die CD oh-
nehin durch eisernes Sponsoring und Werbespots
auf dem Silberling – Frolic sei Dank!

Michael Suck

ES KANN NICHT NUR EINEN GEBEN: EIN ANTI-HIGHLANDER AUF ABWEGEN

Nur für PC CD-ROM

Auf diesen Helden hat die Welt gewartet: Archibald Applebrook, Büchereiangestellter einer winzigen Stadt in Schottland, Retter aller verfolgten Bücherwürmer und Inhaber des großen Verdienstkreuzes der Karteikarten-Schreiber. Bis zu dem Tage, da er ein uraltes Expeditionstagebuch findet. Zusammen mit der hübschen Reporterin Melanie Mockingbird, macht er sich auf die Suche nach einer geheimnisvollen Stadt im Vulkan. Ein Antiheld im Schattenrock, der mit allem geizt – nur nicht mit Humor. Denn irgendwie kommt alles anders: Fast jeder entpuppt sich als Agent, fast jeder kennt nur sein eigenes Ziel, und Archibald muß natürlich, wie das nun mal so ist, die Welt ganz alleine retten!



PC (SVGA 256 Farben)



PC (SVGA 256 Farben)

Archibald Applebrook ist ein Comic-Abenteuer im klassischen 2D-Stil. Voller verrückter Ideen, Animationen, abgedrehten Soundeffekten, durchgeknallten Dialogen und höchst erstaunlichen Musikstücken.

Bit für Bit eine Attacke auf die Lachmuskeln.

Features:

- über 65 bildschirmfüllende Super-VGA-Grafiken in brillanter Qualität
- jede Menge Soundeffekte, Dialoge, Musikstücke und Geräusche
- ein Riesen-Aufgebot an hervorragenden Comic-Animationen
- alle Dialoge vollständig mit digitalisierter Sprache ausgestattet
- Introfilm im Comic-Stil, Länge 2 Minuten

SOFTWARE 2000

Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 52 41) 98 60 10 (Mo-Fr, 11-13 und 14-18 Uhr) • Mailbox (0 52 41) 98 60 23



SOFTWARE 2000

ARCHIBALDAPPLEBROOK'S
ABENTEUER



neo®

WHALES VONAGEN

DIE ÜBERMACHT



Erhältlich für
MS-DOS
CD-ROM
WINDOWS
CD-ROM
AMIGA AGA
CD-ROM
AMIGA 1MB
DISK

Demnächst
erhältlich
Rollen-
spielbuch
AUDIO CD

Project



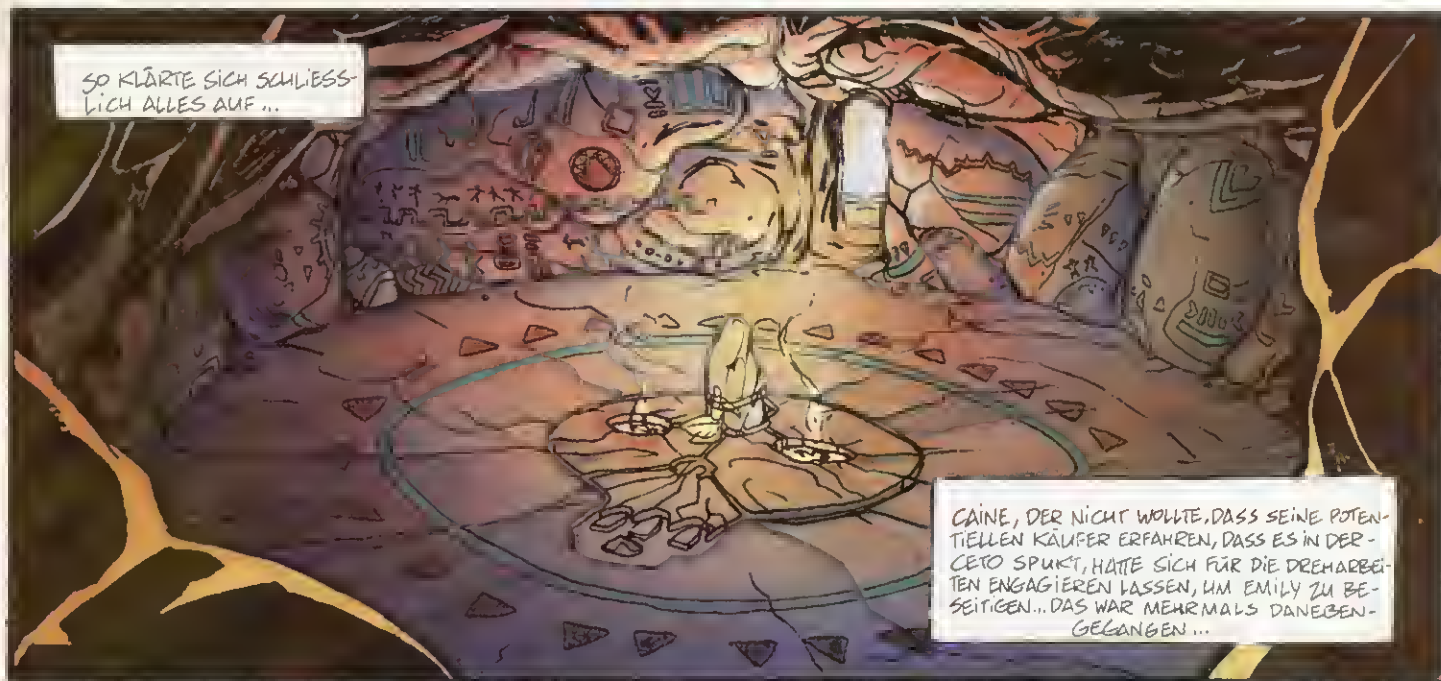
Sound & Music



20 exzessive Jahre sind vergangen, die Crew der Whales ist total zerstört. Nehmen Sie das Schicksal Ihrer vier Personen in die Hand, die sich nicht als Diktator schreien konnten. Begeben Sie sich auf die Reise, um mit einem über Jahrzehnte hindurch eingemoderten Raumschiff Ihr Glück in fremden Galaxien zu suchen. Lernen Sie zwischen Freund und Feind zu unterscheiden.

Produced by NEO Software-Produktions GmbH, Wienerbergstraße 7, 7. OG, A-1100 Wien.

Published by NEO Deutschland, Walzenburgersstr. 13, D-33098 Paderborn, Tel: (0)5251/740 521, Fax: 740 621



SO KLÄRTE SICH SCHLIESS-
LICH ALLES AUF...

CAINE, DER NICHT WOLLTE, DASS SEINE POTEN-
TIELLEN KÄUFER ERFAHREN, DASS ES IN DER-
CETO SPUKT, HATTE SICH FÜR DIE DREHARBEI-
TEN ENGAGIEREN LASSEN, UM EMILY ZU BE-
SEITIGEN... DAS WAR MEHR MAL'S DANEBEN-
GELANGEN...



AUF DER SUCHE NACH IDEEN
FÜR DEN NÄCHSTEN „UNFALL“
HATTE ER SICH IN DIE VERGESSE-
NEN MINEN VORGEWAGT.

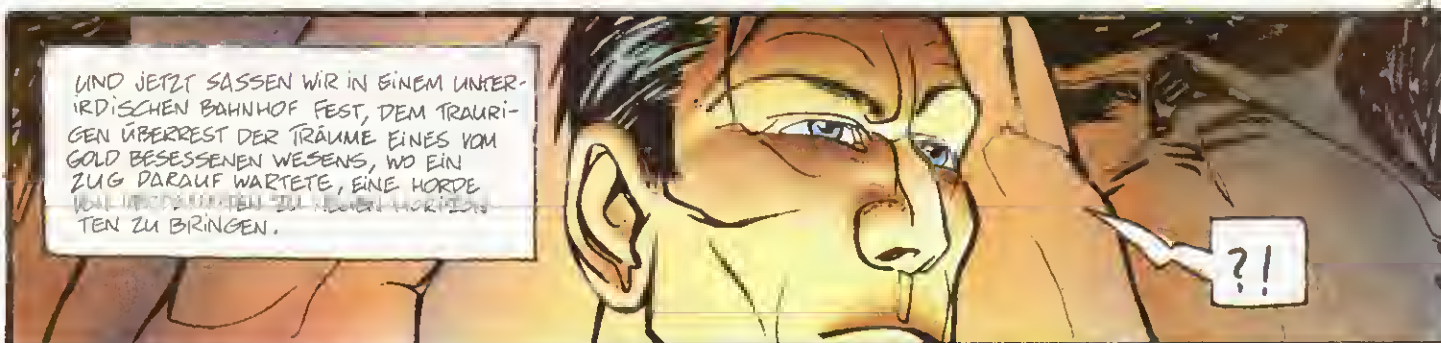


DORT WAR ER AUF STONE GETROFFEN.
ALLES IN ALLEM WAREN SIE SEELENVER-
WANDTE, UND SO HATEN SICH DER
LEBENDE UND DER TOTE VERBÜNDET,
DASSELBE ZIEL VOR AUGEN.



DANN ERSCHIEN ICH, VON EMILY ALARMIERT,
AUF DER BILDFLÄCHE... ICH WUSSTE VON
DERCETO, ALSO MUSSTE ICH STERBEN... UND
DABEI HATTE ICH GEDACHT, MIT STONE WÄREN
AUCH SEINE VERMODERTEN HANDLANGER
AUSGESCHALTET.

DOCH CAINE WAR BEREITS VON STONE ERLEDIGT
WORDEN UND SEINERSEITS EIN GESPENST.
NACHDEM STONE DURCH MEINE WENIGKEIT
AUSGALTIERT WAR, SETZTE SICH CAINE IN KÜR-
ZESTER ZEIT ALS ANFÜHRER DURCH,
UM MIT DEN MÄNNERN SEINE EIGENEN
PLÄNE ZU VERFOLGEN.



UND JETZT SASSEN WIR IN EINEM UNTER-
IRDISCHEN BAHNHOF FEST, DEM TRAU-
RIGEN ÜBERREST DER TRÄUME EINES VOM
GOLD BESESSENEN WESENS, WO EIN
ZUG DARAUFGARTETE, EINE HORDE
VON UNBESCHNITTENEN ZU NEUEN HORDE-
TEN ZU BRINGEN.

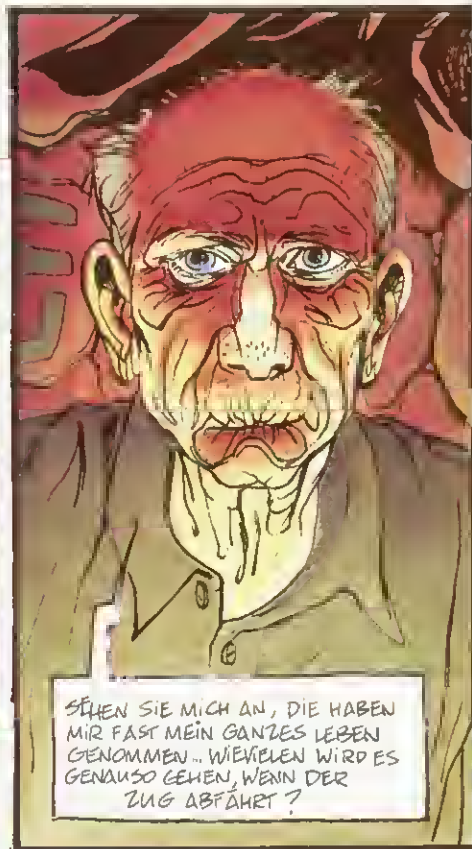
?!



SIE HABEN SCHON RECHT GEGEHEN, CARNBY... WENN SIE WÜSSTEN, WIE GLÜCKLICH DIE SIND. DAS FEST IST IN VOLLEM GANGE, SIE HABEN, WAS SIE WOLLTEN



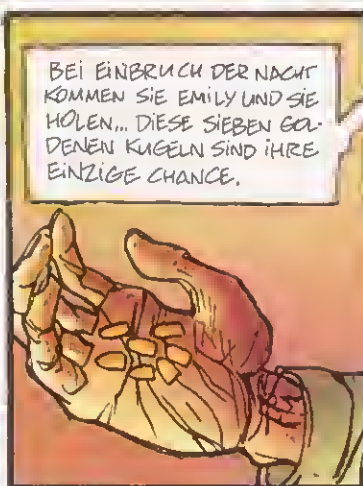
SIE HABEN MICH NOCH VOR IHNEN GESCHNAPPT... PECH... DER SCHREIBTISCH IM ARCHIV WAR KEIN SEHR GUTES VERSTECK ...



SEHEN SIE MICH AN, DIE HABEN MIR FAST MEIN GANZES LEBEN GENOMMEN... WIEVIELN WIRD ES GENAU SO GEHEN, WENN DER ZUG ABFÄHRT ?



SIE WOLLEN DIE MINE VERLASSEN UND SICH IN DEN NACHBARSTÄDTEN AUSBREITEN LASSEN SIE DAS NICHT ZU!



BEI EINBRUCH DER NACHT KOMMEN SIE EMILY UND SIE HOLEN... DIESE SIEBEN GOLDENEN KUGELN SIND IHRE EINZIGE CHANCE.



BINDEN SIE UNS LOS, UM GOTTES WILLEN!



NEIN, CARNBY... HEUTE ABEND, WENN ALLES VERLOREN SCHEINT, WERDEN SIE WISSEN, DASS IHRE STUNDE GEKOMMEN IST ...



MORRISON! KOMMEN SIE ZURÜCK!

LASS IHN, ED. BALD WIRD ER AUCH TOT SEIN...



GESTEH IHM WENIGSTENS DAS RECHT ZU, SEINEN FRIEDEN ZU FINDEN.

für Speicherbausteine oder auch die Assembly-Party 95 auf dem Programm.

Freeware; Autoren: Thomas Peter, Timm Spengler, Wriezener Str. 41, 13359 Berlin; Muster von: Autor

Scrabbel

Die gelungene Computerversion des bekannten Brettspiels "Scrabble" wartet mit einer Reihe von nützlichen Funktionen auf. Zum einen kann nun, sofern man möchte, auf menschliche Gegen-



spieler verzichtet werden, zum anderen bietet die Computervariante die Möglichkeit einer Wörterbuch-Erweiterung. Sollte man mal keine Freunde zur Hand haben, bietet die Vollversion als zusätzliches Feature die Niveaueinstellung des künstlichen Rivalen (siehe doc-Datei im Verzeichnis). Mit dieser läßt sich ein Schwierigkeitsgrad zwischen 1 und 350 einstellen. Ansonsten können bis zu vier Spieler gegeneinander antreten. Heiko Tietzes Programm kann sich durchaus sehen und vor allem spielen lassen.

Shareware; Registrierung: 30 DM; Autor: Heiko Tietze, Karl Wetzelsstr. 82, 07549 Gera; Muster von: Autor

Schloß Dunkelstein

Was uns Matthias Schäfer und seine Crew hier abgeliefert haben, wird mit Sicherheit Eure Lach-

Bonusspiel

PCS-Pinball & mehr

PCS-Leser machen mehr als nur spielen. Das Programmiererteam Virtual Technologies möchte in der Sharewareszene Fuß fassen und hat einige interessante PC-Versionen von "vergessenen" Kultspielen neu aufgelegt. Unter anderem auch einen Flipper, der sich die PC Spiel zum Thema genommen hat. Wer mehr über die junge Sharewareschmiede erfahren möchte, liest den Artikel auf Seite 46.

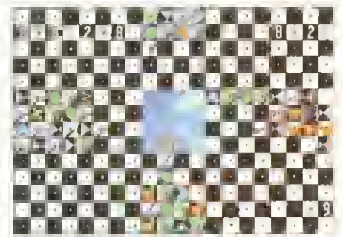
Demos(DOS)

Zoop

Was Viacom da mit Zoop in wenigen Wochen auf den Markt bringen wird, kann man mit Wor-

ten kaum beschreiben; man muß es gespielt haben. Kein Problem, wir haben Euch das Demo kurzerhand auf die CD gepackt. Dennoch sollte man ein paar Worte über diesen neuen Süchtigmacher verlieren.

Der Spieler steuert ein Dreieck und schießt damit auf sich ständig vermehrenden und auf die Mitte des Schirms zusteuernden Kästchen, Trichter und anderen Symbole, um deren Eindringen in besagtes Zentrum zu verhindern. Zu dumm, daß die alle unterschiedliche Farben haben und



PC SPIEL

14

12/95

PC SPIEL

3

12/95

Falzlinie

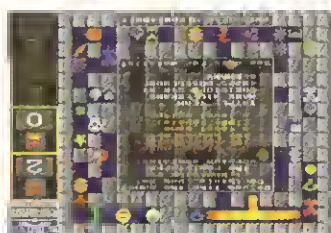
12/95

11

PC SPIEL

Ein weiteres Shooter-Up, diesmal von The Game Factory. Wie auch bei Tyrion manövriert Ihr

Baryon



Muster von: Autor
stopfstr. 81, 40225 Düsseldorf; Dollar Autor: Triple Team, Chn-Shareware; Registrierung: 10 US-\$ dem Game Boy. Erinnert stark an Dynablast auf ne sich selber in die Luft zu jagen. Labynths plazieren sollten, oh- die ihre Bomben innerhalb eines mit zwei Hasen (zwei Spielern), zerbröseln. Gespielt wird dabei

Ziel des Spiels ist es, eine von Level zu Level fliegen werdende Monsterhorde mit Bomben zu

Xplosive

Shareware; Registrierung: 15 US-Dollar; Autor: Chaos Software, 9889 South St Rd, LeRoy, NY 14482; Muster von: Autor



Manito ist ein Beispielspiel dafür, daß der PC-Variante ist natürlich das Original vom Super NES. auf die Bühne bekommt Vorbild maßen angenehmes Jump'n'Run chersplatzbedarf ein einiger- man auch mit geringem Spe-

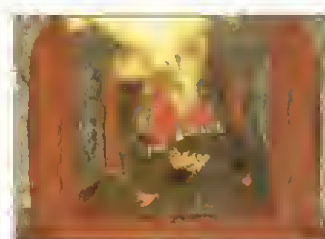
12/95

6

PC SPIEL

Ein Adventure der besonderen Art erwartet Euch mit The Riddle of Master Lu. Wie es der Titel schon vermuten läßt spielt sich das Geschehen irgendwo in fernöstlichen Ländern ab. Ihr steuert einen Forscher, der zunächst einmal den Zugang zu einem mysteriösen Tempel erlan-

The Riddle of Master Lu



titäppchen ansehen.
Info: Interplay

Gegner sollten mit ausgeklügelten Zügen ins Jenseits befördert werden, sonst wird Euer Imperium schnell von der Bildfläche verschwunden sein.
Info: Software 2000

Stonekeep Slideshow



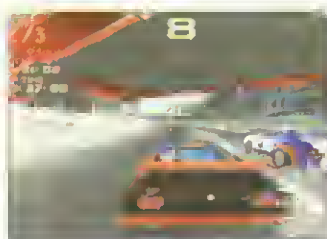
Look. Steuert Eure kampfstarken Einheiten (Panzer, etc.) über ein groß angelegtes Spielfeld. Die

nur vernichtet werden können, wenn das Dreieck selbst diese Farbe annimmt.
Info: Viacom

Bleifuß

Ein absoluter Hammer in Sachen Rennsport-Simulation. Die atemberaubend schnelle Grafik sorgt für einen ernstzunehmenden Konkurrenten für Need for Speed, jedoch setzt Ihr Euch bei Bleifuß in phantasievoll gestaltete Karossen.

Info: Virgin



PC SPIEL

4

12/95

Time Gate

Das neueste Adventure aus dem Hause Infogrames präsentiert



sich im guten alten Alone-in-the-Dark-Stil. Ihr übernehmt die Rolle eines Mönchs und müßt, unter ständigem Perspektivwechsel leidend, einige handgreifliche Prügelpassagen bewältigen. Die atmosphärische Grafik wurde exzellent in Szene gesetzt.

Info: Infogrames

Caesar 2

Wer schon immer mal eine echte römische Stadt errichten wollte,

str. 19, 96049 Bamberg; Muster von: CDV

Shareware (Win)

TZ-MiniGolf

Endlich gibt es auch eine Mini-golf-Windows-Variante aus dem Shareware-Bereich. Auf den grafisch ansprechenden Bahnen dürft Ihr mit bis zu vier Personen antreten. Die Hindernisse wurden so geschickt angelegt, daß eine steigende Suizidgefährdung der Spieler nicht auszuschließen ist.



PC SPIEL

13

12/95

Shareware; Registrierung: 48,90 DM; Autor: Thomas Zeh, Wriezener Str. 41, 13359 Berlin; Muster von: CDV

GameLine

Suicide DiskMag Issue #9

Von Thomas Peter und Timm Spengler stammt dieses Disk-Magazin. Wählt einfach die gewünschte Rubrik, und schon geht es los. Dabei stehen Themen, wie Win95, Entwicklung der Preise



Falzlinie

12/95

5

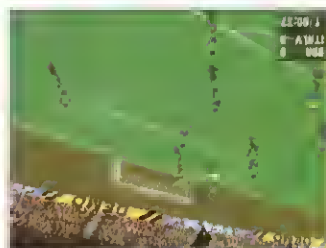
PC SPIEL

setzt. In der 96er Version des Space Marines ist ein Strategie-

Space Marines

Info: Electronic Arts

um Technologie zum Einsatz. 3D-Grafik, sowie spielbezogene Steuerung des Sounds sind die herausragenden Features der neuen Engine. Aber auch sonst hat sich bei dem Spiel einiges geändert. Am besten, Ihr seht es euch selbst einmal an.



Klassikers von Electronic Arts kommt erstmals die Virtual Stadt-

Die Referenzserie für die Fußball-

FIFA '96

Info: Impressions

zum Mega-Zirkus steht alles für den Aufbau bereit. Doch vergeßt die Straßen nicht, sonst klappt es mit den Handelswegen nicht. Caesar 2 ist ein grafisch sehr gut aufgemachtes Strategiespiel für lange Nächte.



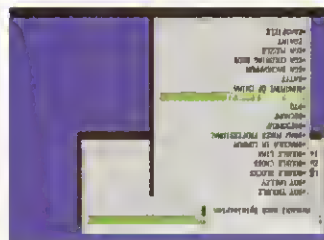
der ist mit Caesar 2 bestens bedient. Von Soldnerbaracken bis

12/95

12

PC SPIEL

der Vollversion des Nachschlages. Die Vollversion des Nachschlages sollen fast alle Shareware-Spiele eingetragten sein. Die Suche nach einem bestimmten Titel wird durch die Unterteilung in Rubriken unterstützt. Shareware; Registrierung: 49 DM; Autor: Gaby Bauer, Fischer-



Ihr habt den Überblick über die Auswahl an Shareware-Programmen verloren? Kein Problem! In

Das Shareware-Spiele-Lexikon

Shareware; Registrierung: 34,95 US-Dollar; Autor: The Game Factory, 30 Cottage St #2, New Haven, CT 06511-2570; Muster von: Autor



Euren Fighter durch unzählige feindliche Geschwader und müßt, wie auch bei allen anderen Spielen gleicher Macht, dem ungesunden Kugelhagel ausweichen. Zwei Raumgleiter stehen Euch zur Verfügung, wobei jedes ein unterschiedliches Waffensystem besitzt.

Auf einen Blick

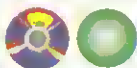
Cyberpuck



Sport 29,95 DM,
Hersteller/Muster von:
Topware

Futuristische Eishockey-Variante in dreidimensionaler Umgebung, bei der ein Puck mittels Hovercraft über das Spielfeld gejagt wird und ins gegnerische Tor geschossen werden muß. Im (Netzwerk-)Mehrspielermodus kommt richtig Spaß auf. Empfehlenswert.

Systemanforderungen:
386/25, 4 MB RAM, CD-ROM-Laufwerk, VGA



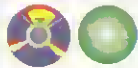
Monats-CD-ROM Oktober 1995



Shareware-Kompilation, 29,95 DM, Hersteller/Muster von:
CDV Software GmbH

Neben über 900 Shareware-Programmen für DOS, OS/2 und Windows aus den Bereichen Spiel und Anwender bietet die Monats-CD-ROM zwei Knobelspiele als Vollversionen: Orango und Magragon. Lohnt sich.

Systemanforderungen:
386 SX 25, 2 MB RAM,
CD-ROM-Laufwerk, VGA



Englisch



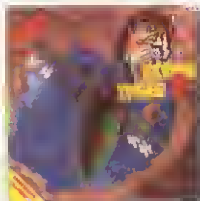
Lernprogramm, 39,95 DM,
Hersteller: Ikarus, Muster von:
CDV Software GmbH

Anfänger und Fortgeschrittene werden bei diesem Sprachlernprogramm auf ihre Kosten kommen. Der integrierte Wortschatz der 13. Klasse ist Grundlage. Das Wörterbuch ist erweiterbar, die Sprachausgabe in Deutsch und Englisch.

Systemanforderungen:
386/25, 4 MB RAM, CD-ROM-Laufwerk, VGA



Flying Tiger 2



Ballerspiel, 29,95 DM, Hersteller/Muster von: Topware

Ein oder zwei Spieler ballern in einem "High-Tech-Jet" alle möglichen Fluggegner ab. Laut Anleitung läßt sich Flying Tiger 2 auf die "eigenen Bedürfnisse einstellen". Wir hatten nach dem Test das Bedürfnis, dieses Produkt schnellstens wieder zu löschen.

Systemanforderungen:
386/25, 4 MB RAM, CD-ROM-Laufwerk, VGA



Projekt Nr. 07093/Indien



Vertrauen neu lernen

In der entlegenen Jawadhu-Bergregion leben Ureinwohner (Adivasis); sie gehören zu den Menschen, die in Indien am meisten benachteiligt und verachtet sind. Ihre Lebensmöglichkeiten werden immer mehr eingeengt. Staatliche Versorgung und Dienstleistungen erreichen sie kaum. Von den Händlern, die zu ihnen kommen, werden sie seit langem ausgebeutet und betrogen. So mußten sie lernen, allen Fremden zu mißtrauen.

BROT FÜR DIE WELT steht den indischen Adivasis (Ersten Siedlern) in ihrem Kampf ums Überleben zur Seite. Erstmals konnte jetzt der Projektpartner hier ein Gesundheitsprogramm erfolgreich durchführen. Nun möchten weitere Dörfer in diese Arbeit einbezogen werden: Eine Gesundheitsstation und eine Schule entstehen, Abendkurse werden abgehalten...

Danke für Ihre Spende!

Mit Ihrer Hilfe können wir auch dazu beitragen, daß jetzt Lebensnotwendiges gemeinsam besorgt und der Verkauf der selbstergestellten Waren in die eigenen Hände genommen werden kann. Zur dringend notwendigen Stromversorgung wünschen sich die Partner umweltfreundliche Solaranlagen.

Danke für das Stück Hoffnung!

DEN ARMEN GERECHTIGKEIT

Brot für die Welt

Postgiro Köln 500 500 500
Postfach 10 11 42, 70010 Stuttgart

Erotik Derryl O.



Derryl O. Vol. 1 oder 2

Viele heiße Bilder, ausgesucht von Erotik-Star 'Derryl O.' exklusiv für diese beiden CDs. Gönnen Sie sich dieses Erlebnis. In 16,7 Mio. Farben. **je nur 19,95**

EXTREME HOT Love Positions
Das kleine Kanonikus auf CD. Viele heiße Bilder in 16,7 Mio. Farben machen diese CD zum absoluten Must. **nur 39,95**

EXTREME HOT Girls - PRIVAT
Heiße Privatmodelle lassen Sie richtig sehen. Diese CD ist neu absoluter Bestseller! Sie werden sehen, warum. **nur 39,95**

EXTREME HOT Dream Boys
Tolle Boys und hier in 16,7 Mio. Farben zu bewundern. Entdecken Sie es! Nur oder sich selbst. **nur 39,95**

2 CDs - nur 69,95 Alle 3 - nur 99,95

GRATIS CD Wir haben auch ein großes Angebot an Erotik-DISKETTEN.

ab 100 DM Bestellwert: **Big in Japan** Videos in Superqualität 49,95 **Big in China** Das Video-Ereignis 49,95

Sexy 69 Vol. 1 oder 2 Hot Emotions 3

The schönsten Bilder je 19,95 Bilder in Top-Qualität 59,95

Wet Dreams 4-8 Kriegerbahn/Peepshow

Viele heiße Bilder Top! Je 29,95 7 sehr wertige CDs je 59,95

KröGer NEU Ladengeschäft

Mindener Str. 1-3

32545 Bad Oeynhausen

Zahlung per Nachnahme: + 10 DM

Vorkasse (Barzahlung): + 5 DM

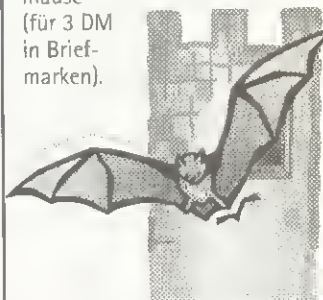
Ausland (inkl. Vb): + 8 DM

GRATIS-INFO

anfordern, 11.11.95 jeder Bestellung beifügen

TANZ DER VAMPIRE?

Fledermäuse sind keine Vampire. Sondern äußerst nützliche Tiere. Doch lautlos verlieren sie ihre Lebensräume. Was Sie für diese hochsensiblen Insektenfresser tun können, sagt Ihnen unser Info "Fledermäuse" (für 3 DM in Briefmarken).



Info-Coupon

(bitte an untenstehende Adresse senden)

Ja, ich möchte Ihr Info "Fledermäuse" anfordern. 3,- DM in Briefmarken liegen bei.

Name, Vorname _____

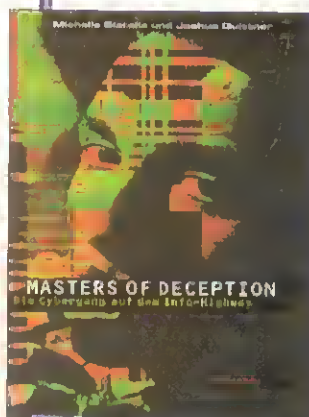
Straße _____

PLZ, Ort _____



NABU
Postfach 30 10 54
53190 Bonn

Toms Bücherkiste



Masters of Deception (MOD) heißt die Geschichte der gleichnamigen Hackergruppe aus New York. Über einen Zeitraum von fünf Jahren haben die beiden Autoren Michelle Slatalla und Joshua Quittner die Aktionen der Jugendlichen akribisch genau festgehalten: Vom ersten gelungenen Hack in der Zentrale der New Yorker Telefongesellschaft bis zur völligen Kontrolle von Tymnet, über das sogar die amerikanische Regierung geheimes Material verschickt. Zwar ist die Erzählweise sehr nüchtern, aber die Inhalte

an sich sind spannend und sogar ein bißchen lehrreich. Schließlich werden zahlreiche Szenebegriffe erklärt. Daß die Jungs von der MOD am Ende verurteilt werden, ist zwar traurig, war aber abzusehen. Zumal die Jagd auf die MOD auch von polizeilicher Seite beleuchtet wird.

(40 DM, Ammann Verlag, Schweiz; ISBN 3-250-10278-4)

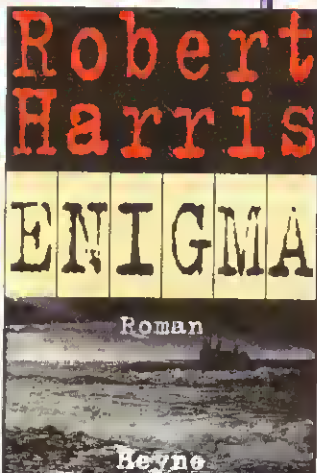
Enigma von Robert Harris ist ein Roman über die erste Generation von Computerhackern. Der Hauptdarsteller Jericho sitzt in Bletchley Park, der Alliierten-Zentrale für das Decodieren verschlüsselter Funksprüche der deutschen Truppen im Zweiten Weltkrieg. Neben einer spannenden Geheimdienststory steht natürlich Enigma im Vordergrund. Diese Verschlüsselungsmaschine stellte die Engländer damals vor große Probleme. Die Codes galten als unentschlüsselbar. Wie Jericho den Code knackt und was in Bletchley Park nicht stimmt, erzählt der Autor vor einer realen Hintergrundgeschichte. Die Mischung aus Geschichte und Roman ist gelungen, selbst wenn der Anfang ein wenig schleppend ist.

(44 DM, Heyne Verlag, ISBN 3-453-09077-2)

Visual Basic – Games Programming for Windows nimmt sich des Themas Spieleprogrammierung an. Der interessierte Programmierer findet in dem Werk alles, was an Grundwissen notwendig ist, um kleinere Sharewaregames unter Windows zu basteln. An insgesamt zwölf

Projekten mit steigendem Schwierigkeitsgrad werden Design, Logik und Steuerung erläutert. Erfreulicherweise erklärt der Autor in einem gesonderten Kapitel, wie man die grafischen Schwächen von VB mit API-Funktionen umgeht. Leider ist das Werk schon etwas älter und setzt sich weder mit den erweiterten Möglichkeiten von WinG, WIN32S oder Win95 auseinander. Trotzdem hat das Buch einiges an grundlegenden Algorithmen zur Intelligenz von Computergegnern oder dem Einsatz von Grafik unter Windows zu bieten.

(39,95 \$, Microsoft Press, ISBN 1-55651-503-4)



Auf einen Blick

Fun Special



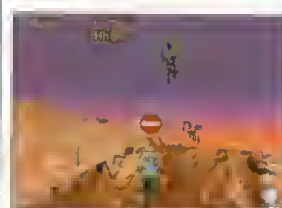
Video CD, 29,95 DM,
Hersteller: Travelware,
Muster von: CDV

Zusammenfassung der Patzer und Versprecher sowie Fußballszenen aus den SAT.1-Sendungen RAN und RANNISSIMO mit Blick hinter die Kulissen. Das beigefügte Quiz ist ein netter Zeitvertreib, den Rest schaut man sich besser im Fernsehen an. Unnötig.

Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM, Double-speed-Laufwerk, Video für Windows 1.1



MotoX



Rennsimulation, 90 DM, Hersteller/Muster von: Graftgold

32 über den Globus verteilte Rennstrecken erwarten den Motorradrennen-Fan und alle, die es werden wollen. Der Schwierigkeitsgrad ist hoch, der Spielspaß enorm, und ein gewisses Strategie-Element gibt dem ganzen eine zusätzliche Würze.

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM

☛ mehr auf S. 106



NHL 96



Sport, 100 DM, Hersteller/Muster von: Electronic Arts

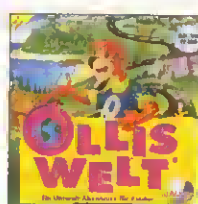
Vom Aufstieg bis zum Stanley-Cup-Endspiel erlebt man realitätsnahes Eishockey in prächtiger Grafik. Dank Virtual-Stadium-Technologie wird das Spiel aus verschiedenen Kamerawinkeln gezeigt, dazu gibt es O-Töne von Stadionsprechem und Musik.

Systemanforderungen:
486/66, 8 MB RAM, Double-speed-CD-ROM, SVGA

☛ mehr auf S. 123



Ollis Welt



Lemprogramm, 79 DM, Hersteller/Muster von: Navigo Multimedia GmbH

In diesem unterhaltsamen Lemprogramm begleitet man den Titelhelden durch eine Welt, in der Tiere sprechen und ihre Geschichten erzählen. Dabei wird einem vermittelt, wie wichtig eine saubere Umwelt ist. Zu der spielerischen Mischung aus Puzzle und Experiment gibt es noch ein Malbuch und Vorlesegeschichten.

Systemanforderungen:
386/25, 2 MB RAM, CD-ROM-Laufwerk, VGA



Visual Basic – Game Programming for Windows



Outer Ridge



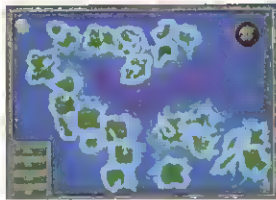
Ballerspiel, 29,95 DM, Hersteller/Muster von: Topware

Gefährliche Asteroidengürtel zwischen Mars und Saturn werden mit einem waffenmäßig gut bestückten Raumschiff vernichtet. Daß man jene Aufgabe für die "Schnelle Hyperraum Integritäts Truppe", kurz SHIT, erledigt, hat sich der Programmierer des Produkts wohl auch angesichts der spielerischen Qualität erdacht.

Systemanforderungen:
386/25,4 MB RAM, CD-ROM-Laufwerk, VGA



Sim Isle



Wirtschaftssimulation, 120 DM, Hersteller: Maxis, Muster von: Bomico

Lang ist die Liste der Sim-Spiele von Maxis. Und auch Sim Isle weiß den bisherigen Standard nicht zu übertreffen. Ob man nun wie hier eine Insel bebauen muß oder anderweitig eine Stadt errichten darf, bleibt sich fast gleich. Genre-Fans kommen auf ihre Kosten.

Systemanforderungen:
486/33,8 MB RAM, Double-speed-Laufwerk, SVGA

mehr auf S. 99



Space Marines



Strategie, 100 DM, Hersteller/Muster von: Software 2000

Harte Jungs von der Erde räumen auf einer Kolonie auf, damit die Menschheit überlebt. Auch wenn das ganze wie ein Plagiat von Battle Isle anmutet, besitzt Space Marines genug Eigenleben, um spielerisch überzeugen zu können.

Systemanforderungen:
486/33,8 MB RAM, Double-speed-Laufwerk, SVGA

mehr auf S. 104



Thunderscape



Rollenspiel, 100 DM, Hersteller/Muster von: SSI

Ein bisher friedlich lebendes Volk muß sich mit vereinten Kräften einer bösen Übermacht stellen. Das ist der Ausgangspunkt für SSIs erste eigene Rollenspiel-Reihe, die mit Thunderscape ihren Anfang nimmt. Die Arbeit kann überzeugen.

Systemanforderungen:
486/33,8 MB RAM, Double-speed-Laufwerk

mehr auf S. 109



Warlords II Deluxe



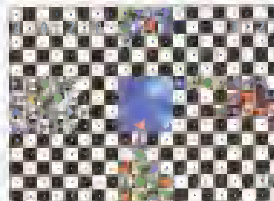
Strategie, 100 DM, Hersteller/Muster von: Electronic Arts

Überleben ist in diesem Strategie-Spiel oberstes Gebot. Bis zu 8 Spieler können via Netzwerk spielen. Die Deluxe-Edition besteht neben dem Hauptspiel aus 60 Szenarien und Editor, was (fast) unendlichem Spiel Spaß für Genre-Fans gleich kommt.

Systemanforderungen:
486/33,8 MB RAM, CD-ROM-Laufwerk, SVGA



Zoop



Reaktionsspiel, 49,95 DM, Hersteller/Muster von: CIC Viacom

Bunte Symbole bewegen sich auf die Mitte des Spielfelds zu, was man dringend verhindern sollte, indem man sie abschießt. Das klingt einfacher und uninteressanter, als es in Wahrheit ist. Zoop ist ein Süchtigmacher, bei dem man alles um sich herum vergißt. Netzwerktauglich für bis zu vier Spieler.

Systemanforderungen:
486/33,4 MB RAM

mehr auf S. 122



MultiMedia Soft Computerspiele

Online - Cafe & Spielebibliothek

Spielen in gemühtlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele, viele Brettspiele vorrätig. Oder testen Sie Ihr Lieblingsgame einfach zu Hause. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden.

Info ☐ Info ☐ Info Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit Spielebibliothek und/oder Online-Cafe. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an:

MultiMedia Soft
52349 DÜREN, Josef Schriegel Str. 50

MultiMedia Soft finden Sie in:

- 04668 GRIMMA
Gerichtswiesen/PEP
Tel. 0341-5643284
- 06122 HALLE
Lise Meitner Str.
EKZ-WIZ
- 09111 CHEMNITZ
Elsenstraße 7 Tel. 0371-441360
- 15890 EISENHÜTTENSTADT
Fürstenberger Straße 39 Tel. 03364-72595
- 15234 FRANKFURT/ODER
August Bebel Straße 15 Tel. 0335-4001888
- 22041 HAMBURG
Weidmuthstr. 57 Tel. 040-6528426
- 35066 FRANKENBERG
Linnerstraße 2 Tel. 06451-26058
- 39112 MAGDEBURG
Heidestraße 5 Tel. 0172-3903146
- 41236 MONCHENGLADBACH-Rheydt
Limitenstraße 152 Tel. 02166-43951
- NEUI NEUI NEUI
47167 OUISBURG
Otto-Hahn-Straße 7 Tel. 0203-585777
- 47441 MOERS Online Cafe
Neuer Wall 2-4 Tel. 02841-21704
- 48151 MÜNSTER
Weseler Straße 48 Tel. 0251-524001
- 49078 OSNABRÜCK
Martinsstraße 82 Tel. 0541-434792
- 52349 DÜREN Online Cafe
BATTLETECHZENTRUM
GAMES WORKSHOP
Josef Schriegel Str. 50 Tel. 02421-28100
- 56564 NEUWIED
Hermannstraße 19 Tel. 02831-352320
- 76172 PFORZHEIM Online Cafe
Zerrennerstraße 11 Tel. 07231-17275
- 81475 MÜNCHEN
Königswieser Straße 5 Tel. 089-7459558
- 96052 BAMBERG
GAMES WORKSHOP
Untere Königsstr. 10 Tel. 0951-202210
- 99084 ERFURT
Meienbergstraße 20 Tel. 0361-5621658
Magdeburger Allee 145 Virtuality Cafe

MultiMedia Soft BÜRO
52349 DÜREN, Tel. 02421-28100
Josef Schriegel Str. 50 FAX 02421-281020

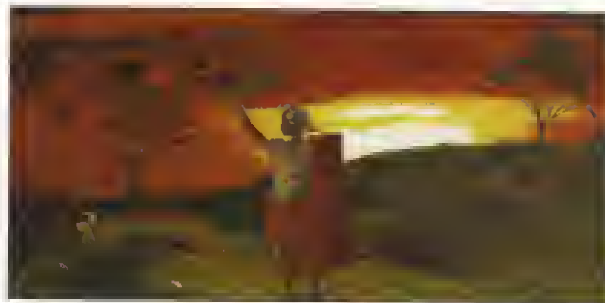
Hier noch zwei Häuserblocks, da eine Schule, warum rührt sich nix – ach ja, die Wasserversorgung funktioniert noch nicht, und die Straßenanbindung fehlt auch noch ...

Einmal Imperator sein

SPIELFELD

Strategie/Simulations-Fans dürfen sich auf ein ganz besonderes Schmankerl freuen: Das neue Game aus dem Hause Impressions hat echt das Zeug zu einem Hit. Bei **Caesar 2** merkt man nicht nur spielerisch (das hatten die Jungs ja schon immer ganz gut drauf), sondern vor allem auch grafisch, daß Impressions jüngst ein Mitglied der Sierra-Familie geworden ist und zumindest optisch auf einen ganz neuen Standard gezwungen wurde (Wasser fließt, Passanten wuseln, die Menge im Circus tobt). Manchmal haben solche Übernahmen eben doch ganz positive Effekte.

Das Simulantenleben findet nicht etwa zu unseren oder zukünftigen Zeiten statt, sondern schwerstens in der Vergangenheit: **Caesar 2** führt mitten ins Zeitalter des römischen Imperiums, wo Du Dich als kleiner Römer von niede-



"Ave, Cäsar, die Todgeweihten grüßen Dich"

Gut gelungen ist schon der Einstieg. Ein ausführliches Online-Tutorial erklärt nach und nach jeden einzelnen Button der Steuerleiste und gibt für jeden Button Gelegenheit, ihn in einer ersten Test-Stadt auszuprobieren, bevor es mit dem nächsten Feature weitergeht.

Spielen kann man in zwei verschiedenen Modi. Im Nur-Stadt-Modus mußt Du Dich, wie das Wort schon andeutet, lediglich um eine einzige Stadt kümmern und kannst so in aller Ruhe Strategien entwickeln und ohne ständige Barbarenüberfälle arbeiten. Im Kampagnenmodus dagegen geht es heftig zur Sache, denn hier mußt Du nicht nur Deine Stadt, sondern auch noch eine ganze Provinz zu Reichtum und Blüte führen. Einfälle von Barbarenhorden zu Land und zu See werfen Deine Wirtschaft immer wieder zurück, ganz zu schweigen von einem ziemlich nervigen Obercäsar in Rom, der sich an Deinen schwerverdienenden Kröten in Form von Steuern kräftigst bedient.

Während Du im Stadt-Modus gemütlich und eher privat vor Dich hinpuzzelst, solange Du willst, mußt Du im Kampagnenmodus Kamerei

machen, das heißt Mindestwertungen in vier Kategorien (Frieden, Imperium, Wohlstand, Kultur) und eine bestimmte Gesamtwertung erreichen. Nur dann ist der Chef in Rom so zufrieden, daß er Dir gnädigerweise erlaubt, in eine neue Provinz umzuziehen und diese zu zivilisieren. Sind alle Provinzen von Dir erfolgreich romanisiert, winkt die Kaiserkrone und die Herrschaft über ein ganzes Imperium.

Stell Dir das aber nicht zu einfach vor, denn erstens sind die Provinzen mit fortschreitender Entfernung zu Rom immer schwieriger zu regieren (versuche bloß mal, Gallier oder Pikten ruhigzuhalten!), und zum zweiten darfst Du unter vier Schwierigkeitsgraden testen, wie hoch Deine Frustschwelle liegt...

Am Anfang war die Wasserleitung

Wenn Du eine neue Stadt baust, mußt Du von vornherein genauestens planen, was Deine Untertanen alles benötigen: Wasserversorgung, Straßenbau, Bildungs- und Unterhaltungseinrichtungen – die Ähnlichkeiten zu **SimCity 2000** sind hier unübersehbar. Interessant und vor allen Dingen origi-

nell wird die Simulation jedoch durch die Tatsache, daß sich das Leben zu römischen Zeiten im Verhältnis zu unserer Zeit zum Teil recht drastisch



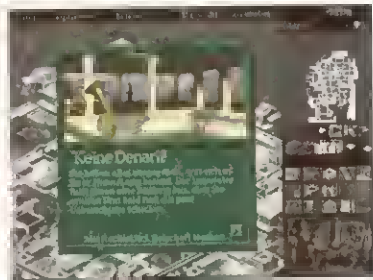
Die Truppen stellen sich den Barbaren

rer Geburt mit einem bißchen Glück und viel Sachverstand bis auf den Cäsar-Thron emporarbeiten kannst.



Sim City für Asterix-Fans

unterscheidet. Erklärt wird das alles ausführlich in einer Online-Hilfe und einer Online-Geschichte – alles komplett in Deutsch natürlich, sogar die (manchmal etwas eigenwillige) Sprachausgabe.



Die Wirtschaftssimulation bringt den Spieler schnell an seine Grenzen

Die Bedienung selbst ist sehr einfach. Straßen, Häuser und Wasserleitungen werden in der Icon-Leiste angeklickt und dann entweder in einzelnen Segmenten oder durch Ziehen mit gedrückter Maustaste in längeren Strecken verlegt. Bei den Straßen ist dabei auf möglichst geraden Verlauf zu achten, denn so reinlich die Römer wohl waren, so faul sind sie, wenn es ums Laufen geht. Daher müssen Bildungsanstalten in nächster Nähe zu jedem Häuserblock liegen, und auch der Markt wird nicht akzeptiert, wenn er um zwei Ecken herumliegt.

Kulturelle Einrichtungen wie Theater, Tempel, Arenen oder ein Circus Maximus stimmen die Leute froh, und die Häuser entwickeln sich. Gewerbliche Betriebe, Märkte, Kasernen und Polizeistationen haben den entgegengesetzten Effekt, sind aber leider nötig. Hier kommt Dein Talent für Strategie ins Spiel, denn jetzt mußt Du versuchen, neben den lebensnotwendigen Betrieben (bringen Gewerbesteuer) samt Arbeitersiedlungen (wenig Geld, wenig Einkommensteuer, aber nötig) auch qualitativ hochwertige Wohngebiete aufzubauen, in denen sich die

besser verdienende Elite wohlfühlt (und kräftig Einkommensteuer zahlt). Das sind nämlich die beiden einzigen Einnahmequellen, aus denen die Denare in Deine Finanzkasse sprudeln – oder auch nicht.

Zu Beginn bist Du zwar mit Geld recht üppig gesegnet, durch die ständig notwendige Bautätigkeit, den Sold für die Legion, Dein eigenes Gehalt und natürlich die Ausgaben für Wohlfahrt der arbeitenden Plebejerschicht, schmilzt die am oberen Bildschirmrand eingeblendete Zahl schnell zusammen. Spätestens im roten Bereich meckert der Imperator in Rom, daß er nicht genug Steuern kriegt. Wenn das ein paar Jährchen anhält, findet Deine Karriere einen unruhlichen Abschluß auf einer Galeerenbank.

Die Zusammenhänge, welche Art von Wasserversorgung wo anliegt, wie groß das Einzugsgebiet von Märkten, Krankenhäusern und den lebens-



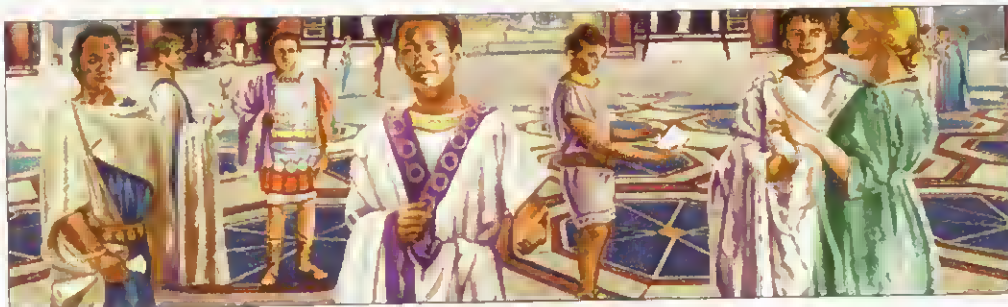
wichtigen Foren sind, können auf Farbkarten jederzeit überprüft werden. So kann man sehr schnell erkennen, an welchen Stellen es brenzlig werden könnte.

Die Barbaren kommen

Im Provinzbildschirm darfst Du Dich neben dem Aufbau von Zulieferbetrieben für Deine Stadtbetriebe und der

Eine funktionierende Provinzhauptstadt in der Übersicht

Die Berater sind zum Meeting bereit



Schneller Einstieg

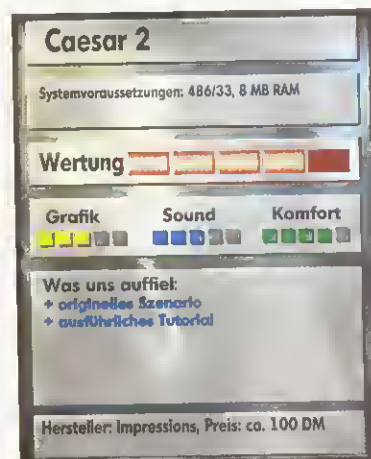
Selten ist mir eine Simulation untergekommen, in die man sich so schnell und problemlos einarbeiten konnte, und die so schnell und so restlos gefangenimmt. Auch wenn man eigentlich immer mit der gleichen Grundausstattung anfängt, fällt jede Partie und jede Provinz durch die äußeren Unterschiede anders aus, denn jede Provinz hat unterschiedliche Bodenschätze und Feldfrüchte, die für die Betriebe in der Stadt ab- bzw. angebaut werden müssen. Bis man die Feinheiten von Aquädukten, Reservoirs und den verschiedenen Brunnen so richtig intus hat, sammelt man etliche zum Teil sehr witzige Erfahrungen. Ob man will oder nicht – man vergißt die Zeit schneller, als es Freunden, Ehemännern oder kochwütigen Müttern lieb ist.

Antje

Öffnung von Handelsrouten zu Nachbarprovinzen dazu noch mit aufsässigen Barbarenstämmen herumärgern, die Du mit Hilfe Deiner aufzustellenden Kohorten möglichst bald befrieden solltest. Deine Truppe latscht dafür flott querfeldein und sobald sie auf den Gegner trifft, darfst Du Dir aussuchen, ob Du selbst als General auftreten möchtest oder dem Computer die Kämpferei überläßt. Der Kampf selbst läuft dann hübsch animiert ab: Die Schwertkämpfer schwingen die Schwerter, die Pikeniere pieken mit ihren Piken und die Schleuderer lassen ihre Wurfgeschosse mehrmals über dem Kopf wirbeln, bevor das Wurfgeschloß losfliegt.

Dies sind übrigens bei weitem noch nicht alle verfügbaren Features, woraus sich leicht ersehen läßt, wie komplex diese Simulation tatsächlich ist. Caesar 2 hat ohne Einschränkungen das Zeug zu einem echten Hit, denn seine Langzeitmotivation und sein Abwechslungsreichtum reicht locker an solche Klassiker wie SimCity heran.

ah

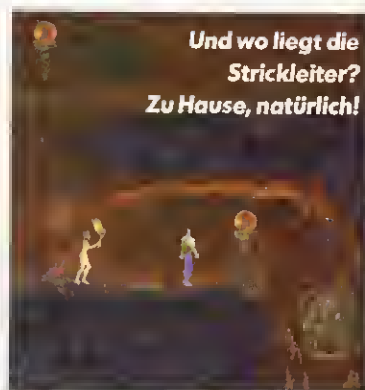


Ich Tarzan – du
Jane; bewährte
Rallenmuster im
Urwald



Ungezählte verschwundene
Schiffe, Flugzeugstaffeln,
die sich in Luft auflösen, seltsame
Lichterscheinungen
und andere
unheimliche
Phänomene
haben aus dem Bermuda-
Dreieck ein Synonym für
das Unerklärliche gemacht.

Neues vom Bermuda-Dreieck



Zusammen mit der Prinzessin und unter der Kontrolle des Spielers muß sich Thompson durch die Urwälder der Insel kämpfen. Dabei darf der Spieler dem Helden behilflich sein, in-

dehtes Höhlensystem schlagen. Ein Ausflug in die wundersame Unterwasserwelt des fremden Landes rundet die Geschichte ab.

Wer das erste Mal die Welt von Bermuda Syndrome besucht, dem werden die ausgezeichnete Grafik und die guten Animationen der Figuren auffallen. Gemalte Hintergründe wurden mit gerenderten Modellen von Sauriern und den anderen Bewohnern der Insel kombiniert.

Man merkt dem Bermuda Syndrome an, daß die Macher mit ganzem Herzen bei der Sache waren und nicht nur bei der Gestaltung der Grafik vollen Einsatz zeigten. Auch technisch gibt es nicht viel zu meckern: Das Game läuft unter Windows, ist problemlos zu installieren und überzeugt auch von der Spielgeschwindigkeit her. Somit ist das Bermuda Syndrome ein solide gemachtes Game, das eben besonders durch seine stimmige Grafik auffällt. Spielerisch fehlt zwar der letzte Kick, der auch bei wiederholtem Ausflug nachhaltig fesseln könnte, aber ansonsten ist dieses Programm für das Century Interactive Team ein gelungener Einstieg in den Markt der Computerspiele.

hs



Platz zum Austoben

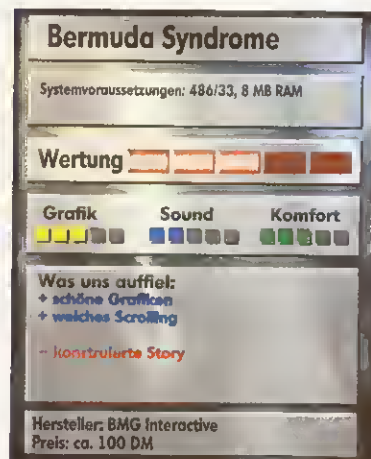
Eine fremde Dimension mit toll animierten Dinosauriern und vielen phantastisch gezeichneten Hintergründen. Dazu ein origineller Mix aus Spielelementen, der Actioneinlagen und Rätsel enthält und dem Spieler mit 250 verschiedenen Einzelszenen reichlich Platz zum Austoben bietet. *Heiner*

Da hat J. J. aber nicht richtig aufgepaßt!

Schau dich mal nach, was es mit der Höhle auf sich hat, J. J., ich trage solange die Kamera ...

dem er ihn durch die in der Seitenansicht dargestellten Szenen lenkt und ihn die jeweils richtigen Aktionen ausführen läßt. Es geht dabei weniger um schnelle Reaktionen als um Köpfchen, denn die meisten Szenen stellen sich eher als knifflige Rätsel dar und nicht so sehr als Actioneinlagen.

Im Verlauf ihrer Abenteuer müssen Thompson und die Prinzessin sich durch den Dschungel, die Stadt der Eingeborenen und ein ausge-



Die Geschichte des Actionadventures **Bermuda Syndrome** beginnt während des zweiten Weltkriegs. Amerika schickt den britischen Verbündeten eine Staffel B52-Bomber zur Unterstützung. Die Flugroute der Maschinen führt dabei dummerweise über die Bermudas, und auf den Inseln stationierte deutsche Abfangjäger fallen über die "Flying Fortresses" her.

Unter den amerikanischen Piloten befindet sich auch J. J. Thompson, dessen Maschine schwer getroffen abstürzt. Die trudelnde Maschine verschwindet in einem grellen Lichtblitz von der Bildfläche, und während über den Bermudas die Luftschlacht weiter tobt, taucht Thompsons Maschine am Himmel über einer unbekannten Insel auf. Dem Piloten gelingt die Notlandung und er platzt mitten in das eher unschöne Ritual einiger Eingeborenen, die ihre Prinzessin gerade einem Dinosaurier der Marke T-Rex opfern wollten. Das abstürzende Flugzeug hat den Saurier erschlagen, die Eingeborenen vertrieben und Thompson zum Helden der Geschichte gemacht, die hier erst ihren eigentlichen Anfang nimmt.



TERRA 6

MISSION SUPER I.Q.

Das
Science
Fiction
Abenteuerspiel
der
nächsten
Generation

Klinische Tests
haben bewiesen:
Mission Super I.Q.
hilft nicht
gegen Karies.

CD-ROMs

Jetzt im
Fachhandel
erhältlich!

empf. VK
DM
129,95

Brunnfeld 2 - 4
93133 Burglengenfeld
Tel. 0 94 71/70 17-0
Fax 0 94 71/70 17-99

NBS
VERLAG

Auch eine Karriere, erst
geknachtetes Huhn in
einer Legebatterie, jetzt
Kampfroboter

Mutationen leicht gemacht



Ein Blick zurück
in Wehmut:
Sparky bleibt
nicht, was er ist



Hau ihm eins auf die Maske, Rocky

Frage: Wie bastle ich mir einen wilden, bis an die Zähne bewaffneten Kampfmутanten? Antwort: Man nehme eine Bande herzallerliebster Plüschtiere und schicke sie durch einen Biokonverter.

Eins muß man den Jungs von 7th Level wirklich lassen: Phantasie haben sie. Und so ist auch ihr neuestes Prügelspiel nicht gerade von der normalen Art. Oder ist aus Deinem Goldhamster schon mal ein absolutes Killervieh geworden, nur weil Du es durch einen Biokonverter gejagt hast? Bei **Battle Beast** passiert genau das, denn diese Maschine verändert die Tiere so, daß sie von außen immer noch nett und plüschig wirken, sich aber jederzeit in eine brandgefährliche Kampfmaschine morphen können.

Einen solchen Biokonverter hat sich die Regierung als Geheimprojekt zugelegt. So ein feines Spielzeug möchte aber auch der wahnsinnige Krötenmann haben und bricht daher zusammen mit seinem Faktotum (der branchenübliche bucklige Diener) in das Institut ein und klaut die Pläne des Konverters. Der Diebstahl bleibt lange unbemerkt. Erst als mutierte Monsterfrösche auftauchen, merkt die Regierung, daß hier was faul ist.

Bis zu diesem Punkt von **Battle Beast** läuft die Handlung als trickfilmartig animierte Intro ab, die mit der Einblendung der Titelseite einer Tageszeitung endet. Die Schlagzeile

weist auf die Monsterfrösche hin, doch kann sich der Spieler kaum darauf konzentrieren, denn aus einer Anzeige, die sich ebenfalls auf der Titelseite befindet, springt ein General, der, schwuppdwupp, den Spieler zwangsrekrutiert. In den Diensten des Militärs soll er hinter die Steuerkonsole eines **Battle Beasts** schlüpfen und sich auf die Fersen des fürchterlichen Krötenmannes heften.

Der Weg führt zunächst durch die Kanalisation, und da ein **Battle Beast** zu groß für die engen Tunnel ist,

plantaten, die von Biest zu Biest verschieden sind. Hat die eine Kreatur eine Schnellfeuerkanone im Maul versteckt, kann sich eine andere auf stählerne Schwingen verlassen, während das dritte Tier über einen eingebauten Flammenwerfer verfügt.

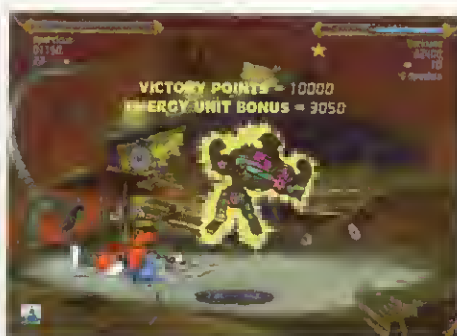
Geht die Prügelei anfangs noch recht zäh vonstatten, gestaltet sie sich mit wachsender Erfahrung immer einfacher. Jeder Sieg bedeutet auch Erfahrung für das gesteuerte **Battle Beast**, das mit jedem bezwungenen Gegner ein bißchen zusätzliche Stärke und Widerstandskraft gewinnt. Eigenschaften, die spätestens beim Kampf gegen die schrecklichste Kreation des Krötenmannes gebraucht werden. So wurde aus **Battle Beast** ein Prügel-

film zum Mitmachen wirkt und für lang anhaltenden Spielspaß sorgt. hs

Flair

Wenn das Tex Avery noch hätte erleben dürfen! Genau derselbe schräg-obszide Zeichentrickhumor, den dieser geniale Cartoonist für Trickfiguren wie Koyote Karl und den Roadrunner erdacht hat, findet sich in **Battle Beast** wieder. In der Tat ist es genau dieser Humor, der das Game davor bewahrt, nur ein weiteres dummes Prügelspiel zu sein. Dazu kommt, daß die Macher das Flair dieser Zeichentrickserien nicht nur einfangen wollten, sondern auch tatsächlich das dazu notwendige Talent hatten.

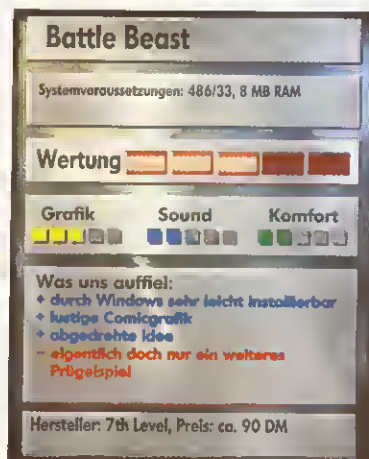
Heiner

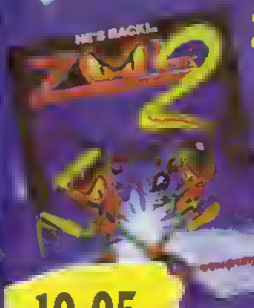


Klarer Sieg durch k.a., eine Revanche wird's hier wahl koom geben

schliddert es in seiner Plüschtierform durch die Unterwelt. Ziel der Rutschpartie ist der Ort, an dem zuletzt ein **Battle Beast**, das unter der Kontrolle des Krötenmannes stand, gesichtet wurde. Am Zielort wartet dann auch meistens schon eines der Biester und verstellt dem **Battle Beast** des Spielers den Weg. Also heißt es, aus der Plüschtierform in die Mutantengestalt zu morphen und dem Gegner zu zeigen, was eine Harke ist.

Dazu stehen die in Prügelspielen allseits beliebten Hiebe und Tritte zur Verfügung, die mal hoch, mal tief, mal hart und langsam, mal schnell und mit weniger Kraft ausgeführt werden können. Weiterhin verfügen die Viecher auch noch über eine Reihe von Im-





Zool 2

Die Rückkehr des Ninja. Erneut muß Ninja-Ameise Zool mit Ihrem Intergalaktischen Hund Zoon die neunte Dimensionen verteidigen. Ein aufregendes Jump'n'Run-Spiel.
PC 3,5

19,95



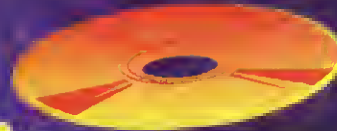
Heimdall 2

Übernimm die Rolle von Heimdall, und optiere Deine Göttlichkeit, wenn Du zu den sechs weiteren Ländern hinabsteigst um Loki, den Hakralischen Krieger zu stoppen.
PC 3,5

24,95

TRONIC's Bazar

shopping
on cd-rom



ANGEBOT DES MONATS

Magic Carpet

In einer Welt aus 1001 Nacht übernehmen Sie die Rolle eines Zauberschülers. Auf einem fliegenden Teppich müssen Sie sich in über 50 Welten gegen Widersacher mit Hilfe von Zaubersprüchen im Kampf um Mana-Produkte durchsetzen. Ein Cremebad aus phantastischer Grafik und tollem Sound erwartet Sie.

CD-ROM

nur **59,-**



29,95

Sim City Enhanced

Du bist gerade zum Bürgermeister gewählt worden. Allerdings nicht in einer normalen Stadt, sondern in einer, die Du von Grund auf planst, baust und kontrollierst. Wie wirst Du mit Verbrechen, Arbeitslosigkeit, Umweltverschmutzung, Naturkatastrophen und Budget-Problemen fertig? Phantastische Videosequenzen machen diesen Bestseller noch besser.
CD-ROM

Weitere tolle Angebote findet Ihr auf unserer



STAR TREK – 25th Anniversary

Der Weltraum. Unendliche Weiten. Logbuch der U.S.S. Enterprise. Wir schreiben das Sternjahr 1996. Erlebt die Faszination und die Gefahren einer einzigartigen Odyssee durch Raum und Zeit. Taucht ein in die fesselnde Dimension der authentischen Soundtracks und der Originalstimmen der grandiosen Kultserie.
CD-ROM

29,95



Mega Race

findet in fünf Zonen statt, von denen jede ihre eigene mörderische Rennstrecke und Killerspeedgames hat. Du startest in New San, aber keine Angst, es gibt viele Überraschungen auf jeder neuen Rennstrecke
CD-ROM

34,95



Club Dead

Club Dead ist ein außergewöhnliches Adventure. Die Macher, MTV und Viacom, warten hier mit frischen Ideen auf. Ultracooler Gratiken und Videosequenzen. Mit guten Englischkenntnissen ein Video-adventure der Sonderklassell
CD-ROM

99,-



25

Raumillusionen, Stereogramme zum Selbstgestalten



26

Noch mehr Raumillusionen

ASM specials

zu je **14,80**

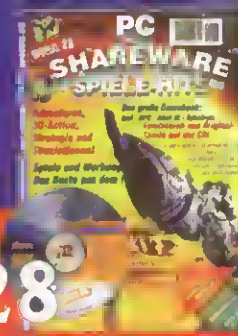
oder alle vier zusammen

für nur **40,-**



27

"Das Blue Byte Spiele-Phänomen"



28

Sharewarespiele, Sinclair Spectrum und Atan 800 mit Emulatoren

Die Artikel sind in begrenzter Stückzahl vorhanden. Der Versand erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.

Bitte Bestellkarte im Heft benutzen! oder ☎ 05651/979618



Adventures gibt es wie Sand am Meer. Rein deutsche Adventures sind allerdings rar gesät. CHEWY von Blue Byte beweist, daß dies völlig zu Unrecht so ist.

Und der Chef von Indy Tours heißt Jones



Nicht mal die Polizei ist da, was man normalerweise erwartet

Vor dem Stort zurück in die Zukunft



Voll auf Erfolg

Mit ihrem allerersten Adventure beweist die Mülheimer Firma Blue Byte, daß sie nicht nur in Sachen Strategie ein glückliches Händchen hat. Persiflage hin, Vorbild her – was hier in rein deutscher Produktion entstanden ist, braucht den Vergleich mit englischsprachigen Adventures nicht zu scheuen. Daß das ganze auf Science-fiction im allgemeinen und den Kult hierum im besonderen abzielt, wird man sehr schnell merken. Obgleich die Mülheimer ihr parallel erscheinendes Albion werbewirksamer anpreisen, gebe ich persönlich Chewy den Vorzug. Hier bilden Story, Spielablauf, Grafik, Musik und Humor eine untrennbare Einheit, und wenn einem soviel Schönes auf einmal wird beschert, dann ist das sogar mehr als nur 90 DM wert.

Klaus



Auf diesem Flur doomt sich was zusammen

Like to chew

Auf den ersten Blick sieht er aus wie ein klobiger, unförmiger Pausencdown. Beim näheren Hinsehen stellt man aber fest, daß dieses pinkfarbene, außerirdische Etwas durchaus liebenswert ist.

Chewy, so der Name des urkomischen Zeitgenossen, sitzt zu Beginn des gleichnamigen Blue-Byte-Adventures in seiner Zelle auf dem Planeten F 5 fest. Sein Knastgenosse ist bereits skelettiert und scheint zu Lebzeiten etwas Besseres gewesen zu sein, denn seinen Schädel zierte noch immer ein Monokel. Während sich Chewy in der näheren Umgebung umschaute und unter anderem den von der Decke tropfenden Spinat (würg) betrachtete, öffnete sich eine Klappe neben der Hochsicherheitstür, und ein Schlauch mit einem Kameraauge kommt hereingefahren, gefolgt von einer weiteren Sonde, die Chewy kurzerhand mit Spinat fütterte. Das läßt sich der Pinkfarbene aber nicht lange gefallen, und nachdem er die Kamera mit Spinat und den Fütterungsschlauch mit einem Kopfkissen außer Betrieb gesetzt hat, entkommt er schließlich seiner unwirtlichen Behausung.

Persiflage

Als nächstes steht die Erforschung des restlichen Gebäudes auf dem Programm, und schnell macht man Bekanntschaft mit den Borx, den Bösewichtern in diesem Spiel. Sie sehen nicht nur ekelhaft aus, sie benehmen sich auch dementsprechend. Folglich weiß ein jeder sofort: Dies sind keine Guten, also vertrimmen, vernichten oder ...

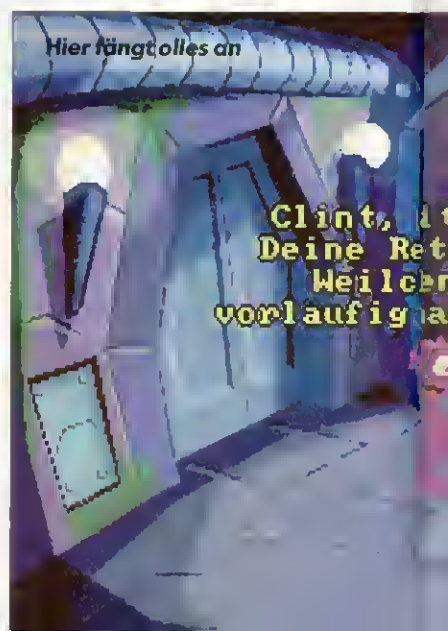
Und hier zeigt Blue Bytes Werk bereits einen gewaltigen Unter-

schied zu all dem, was uns in den letzten Monaten abgetömt und die BPJS beschäftigt hat. Es fließt kein Blut, und die "Gewalt" ist so schlimm wie in den Comics der siebziger Jahre. Der beste Beweis dafür wird in einer Sequenz in einem Hotelflur gegeben. Dort tauchen einige Borx auf, und wenn man sie unter Beschuß nimmt, wechselt plötzlich die Perspektive. Man schaut nicht mehr auf Chewy, sondern mit dessen Augen über den Lauf einer Wumme hinweg, und es macht "doom". Verletzt, geschweige denn getötet, wird bei dieser Aktion niemand.

Ernst nehmen darf man das ganze sowieso nicht, denn kurz nachdem man einen Bork unter Strom gesetzt hat, landet man mit etwas Geschick in einer Folterkammer. Dort trifft Chewy einen Nimoyaner, und wer jetzt nicht blickt, auf wen diese Figur gemünzt ist, dem ist nicht zu helfen – und wird wohl kaum die zum Teil großartige Verulkung von Kultfilmen und -serien erkennen. Sie findet sich später auch in zahlreichen Dialogen wieder.

Zurück zur Natur

Nach diverser Aufnahme und Benutzen von Gegenständen entkommt Chewy schließlich und landet nahe des Dorfes "Small Town" im Keller von Howard. Dieser ist ein



verkannter Schriftsteller, der seit Jahren vergeblich versucht, ein Buch mit dem Titel (Satire on) "Esc from F 5" (Satire off) auf dem Markt zu bringen.

Über den Bemühungen ist er in eine Art Koma gefallen, und Chewys Aufgabe wird es sein, zunächst das brennende Raumschiff zu löschen, mit dem er gekommen ist, und dann Howard von den Toten zu erwecken. Gemeinsam mit ihm wird der pinkfarbene E. T. noch zahlreiche Abenteuer an schillernden, gefährlichen, aber auch witzigen Schauplätzen erleben. Und wenn die beiden erfolgreich sind, dann wird Howards Buch eines Tages einen Spitzenplatz erreichen.

Deutsche Sprache – gute Sprache

Dafür, daß Chewy ein rein deutsches Produkt ist, bekommt es schon mal Bonuspunkte. Wie oft hat man sich zum Beispiel über mangelhafte Übersetzungen geärgert, wenn Wortspielereien nur unzulänglich ins Deutsche übertragen wurden. Hier kann man sie in Schrift und Sprachausgabe genießen und herzlich darüber lachen, wenn etwa ein Computerterminal zu philosophieren beginnt wie einst die sprechende Bombe im Film "Dark Star" von John Carpenter.

Für jeden Schauplatz, ja für jeden einzelnen Raum, gibt es eine ureigene Musik. Die Wie-

derholungsgefahr ist dementsprechend gering, es sei denn, man hält sich an einem Ort gar sehr lange auf (was dank der knackigen Rätsel durchaus mal passieren kann). Alle Charaktere haben einen Sprechpart, und die Stimmen passen ver-



Nichols, Nichelle
Nichols

dammt gut zu dem, was sie verkörpern sollen.

Die Grafik – tja, da wäre als vergleichbares Beispiel *Day of the Tentacle* zu nennen. Schräge Möbel, urkomische Animationen, ein fast expressionistischer Einschlag



Hinter dem
Wasserfall:
je tiefer,
desto plotsch

und dazu viele Cut-Scenes; das sind Animationssequenzen, auf die der Spieler weiter keinen Einfluß hat. Zurücklehnen und köstlich amüsieren heißt hier die Devise. Übrigens: Was nach SVGA aussieht, ist "nur" VGA!

Der Comic-Stil von Tex Avery ("Bugs Bunny"), an dem sich bekanntlich schon LucasArts gesund



Geisterstadt mit Revolverheld

verdiente, wird auch hier geboten, und zwar gekonnt.

Die Rätsel stecken voller Überraschungen, und was einem auf den ersten Blick unlogisch erscheint, mag vielleicht das einzig Richtige sein. Aber wer fragt schon nach Logik, wenn das ganze doch eher den Zweck hat, altbekanntes so richtig schön durch den Kakao zu ziehen?

Die Story, von der an dieser Stelle bewußt nicht mehr erzählt werden soll (bissi Spannung muß sein), weiß ebenfalls zu begeistern – Herz, was willst du mehr?

kate



Ein vergessenes Filmteam dreht in
schwarzweiß

Chewy

Systemvoraussetzungen: 486/33 (empfohlen), 8 MB RAM, Doublespeed CD-ROM

Wertung

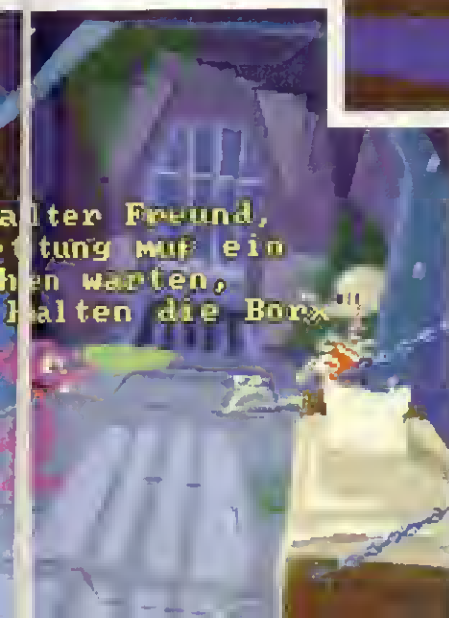
Grafik Sound Komfort

Was uns auffiel:

- abgefahrene Story
- gefundene Persiflage
- Grafik + Sound TOP!
- Disco-Held ist nicht zum Anfassen – selbst

Hersteller: Blue Byte

Preis: ca. 90 DM



Oh Mann,
was'n Arbeits-
klima

Sparsames Schotten-Adventure



Redakteure müssen essen, was auf den Tisch kommt. Und diesmal wurde ein Adventure von Software 2000 serviert.

SPIELFELD

Klaus meint:

War es wirklich notwendig, ein solches Produkt aufzukaufen und völlig unzureichend zu übersetzen? Die Grafik ist umwerfend; man fällt leicht in Ohnmacht angesichts der vorsintflutlich animierten Sprites. Die Charaktere sind derart stereotyp, daß es schon wieder (ungewollt) komisch ist. Wie sagte noch der Held: Er möchte Bücher verbrennen? Okay, beginnen wir mit der Anleitung zum Spiel samt Datenträger.



Gebt Ihr Archi eine Chance?

Kabelsalat...
Elektriker müßte
man sein



Archi kann uns mal
im Mondschein
begegnen, wall!

Lebensinhalten, während der Spieler langsam, aber sicher in Tiefschlaf fällt.

Nach dem Motto "Das Beste vorweg" wurde das Intro eigens in einem Zeichentrickstudio hergestellt. Inhalt: Eine Expedition durch Island, mit dem Ziel, eine im Vulkan verborgene Stadt zu finden.

Die nun folgenden, schlichtweg enttäuschenden 2D-Grafiken haben jedoch mit dieser Story wenig zu tun. Vielmehr spielt sich das Geschehen in einer schnöden Bücherei ab. Später wird die Örtlichkeit zwar noch gewechselt, aber vom Hocker reißt das mit Sicherheit keinen.

Eingangs macht sich Archi in der Bibliothek auf die Suche nach brauchbaren Dingen, mit dem Ziel, aus dem Büro herauszukommen, um seinem langweiligen Dasein zu enttrinnen. Er muß seinen Boß irgendwie dazu bringen, das Büro zu verlassen. Und schließlich kommt

ihm die wahrhaft zündende Idee, Feueralarm auszulösen. Prompt läuft der Oberfuzzi aus dem Zimmer, und Archi hat Gelegenheit, den Aktenschrank näher zu untersuchen.

Das Ding ist aber verschlossen, und vom Spieler wird wahre Präzisionsarbeit verlangt, um den passenden Schlüssel auf einem Schrank zu finden. Hier kommt dann auch eine kleine Spinne zum Einsatz, die als Helfer fungiert und hin und wieder mit der Space-Taste zum Einsatz gebracht werden kann.

Es dauert noch einige flache Witze, bis Archi per Taxi die Lokalität wechselt. Und endlich stößt der Spieler auf wunderbare Geschehnisse. An einem Haus scheint die Sonne zwischen roten Wolken. Wird allerdings von da aus der Weg zum Strand gewählt, findet man dort völlige Umnachtung samt Mond und Sternen vor. Die muß wohl der Ideengeber von Archibald Applebrooks Abenteuer dort vergessen haben...

Sicher kann man sein Geld besser anlegen, als dieses Game zu kaufen. Kleiner Tip: Schaut mal auf den Seiten 88 und 89 nach. Chewy ist nämlich ein echter Leckerbissen!

sat



Wer mag schon sein ganzes Leben verstaubte Bücher stapeln? Der Schotte Archibald jedenfalls nicht. Deshalb ist die Hauptfigur in Archibald Applebrooks Abenteuer ständig auf der Suche nach aufregenderen



Multimedia-CD-ROM/ Audio-CD
Für PCs und Musik-CD-Player

DIE MULTIMEDIALE ZEITREISE

Musik Videos Infos Charts

Erhältlich in den Musik- und Computer-
Abteilungen der großen Kaufhausketten,
sowie im guten Fachhandel

Rolling
Stones
1968

ROCK AROUND THE SIXTIES

MIT RTL IN DIE 60'ER

90 Minuten
UNTERHALTUNG
"PUR"!

- Für den Musikfan:
Original-Musikstücke und Biogra-
phen der Interpreten
- Inkl. der deutschen, englischen und
amerikanischen Musik-Charts
dieses Jahrzehntes
- Auf Windows 95™ lauffähig
Inkl. Autorun-Funktion
- 36 Original-Tophits in
Superqualität auf 3 CD's
- Doppelnutzen: Für Ihre Stereoanlage
als einmalige Musik-Collection
+ für Ihren PC als Multimedia-CD-ROM.
- Es erwarten Sie mehr als
1 1/2 Stunden beste Video-
Unterhaltung
- Multimedia-Datenbank mit den wichtigsten
Ereignissen des Jahrzehntes in Text und Bild



Beatles 1963



Superstarfighter 1 1964-1968



Jassy Arafat 1969

Vol.1 1960-63
Vol.2 1964-66
Vol.3 1967-69

1960-63

Elvis Presley
The Beatles
The Rolling Stones
The Who
The Yard
The Animals
The Kinks
The Small Faces
The Monkees
The Searchers
The Shadows
The Four Tops
The Temptations
The Supremes
The Miracles
The Isley Brothers
The O'Jays
The Blackbyrds
The Main Ingredient
The Stylistics
The Three Degrees
The Delfonics
The Chi-Lites
The Commodores
The Gap Band
The J.B.'s
The Main Ingredient
The Main Ingredient
The Main Ingredient

1964-66

Lee Dorsey
YA YA
Jimmy Clanton
Venus in Blue Jeans
Archie
Sugar, Sugar

1967-69

Ben L. King
Stand by me
Percy Sledge
When a man loves a woman
Sam & Dave
Soul Man

JE VOLUME

29,95€

NICE MUSIC
COMPANY

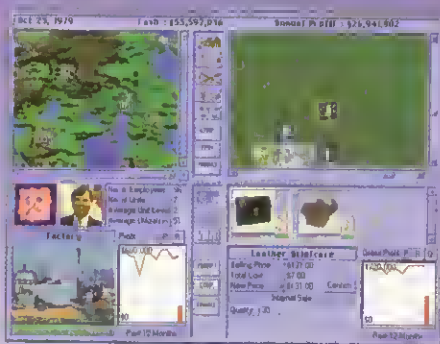
RTL

SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute Unterhaltung

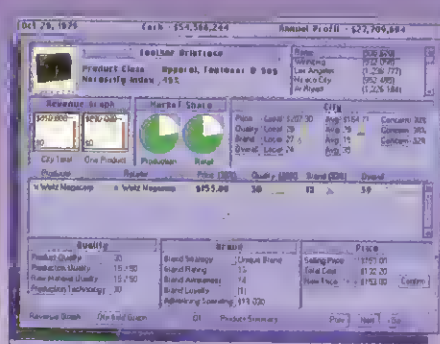
MicroVision
Software Partner GmbH

MicroVision GmbH * Stad 35 * 37269 Eschwege
Tel.: 05651 / 7485-0 Fax: 05651 / 500 39

Fragen
Sie nach unserem
50'ER-Jahre Paket.
3 CD's zu einem sensationellen Preis von
49,95€



Das Hauptmenü: Van hier aus wird zu den zahlreichen Untermenüs weiterverzwiegt



Die Produktübersicht informiert über Marktanteile, Preise, Konkurrenz und Qualität



Hier können alle Produkte in ihre Bestandteile zerlegt werden, falls man sie selbst produzieren will

Hardcore Investor

Warnung: Dieses Game ist nur an angehende Yuppies auszugeben, bei denen eh schon jegliche freundliche Ader abgestorben ist. Für alle anderen besteht äußerste Gefahr, das Lager zu wechseln und ein karrieresüchtiger Ich-will-noch-mehr-Kohle-Willi zu werden.

Capitalism von Software 2000/Enlight Software ist eine absolute Hardcore-Finanz-Simulation. Dabei ist der Name Programm. Jegliche Art von Nettigkeit ist der erste Stein für eine Lawine des Untergangs.

Logisch, bei dem Titel kann es nur um zwei Sachen gehen: Kohle und nochmals Kohle. In einer Phantasiewelt muß sich der Spieler ein Imperium von Firmen aufbauen und am Ende eines jeden Jahres mög-

lichst ohne Verluste dastehen. Meist beginnt der Spieler mit einem Kaufhaus, in dem er importierte Waren an den Endverbraucher weiterverkauft. Die Palette reicht dabei von Babywindeln über Bier und Videorecorder bis hin zu Autos. Um gegen die Konkurrenz bestehen zu können, müssen natürlich einige Faktoren stimmen: Preis, Verbreitung des Markennamens und Qualität. Alle Faktoren zusammen bestimmen die Verkaufszahlen und damit die Gewinne. Nebenbei kann man sich noch an der Börse verdingen, um Anteile der eigenen Firma und der Konkurrenz zu kaufen.

So weit zum Grundgedanken des Spiels. Aber da, wo andere Wirtschaftssims bereits aufhören, legt Capitalism erst richtig los. In Forschungszentren können die Produkte verbessert, die Preise durch eigene Produktion im Keller gehalten und die allgemeinen Kosten durch optimierte Transporte gesenkt werden. Damit steigt die Gewinnspanne. Für Produktwerbung müssen Abteilungen eingerichtet und die Etats bestimmt werden.

Im Gegensatz zu anderen Games, bei denen der Ausbau des Imperiums im zentralen Blickfeld des Spielers steht, hat man es hier hauptsächlich mit Charts und Statistiken zu tun. Feintuning für jeden Zweig des Imperiums ist angesagt, Schließlich zählt jeder Cent, der auf eine Dose Bier aufgeschlagen werden kann.

Optisch stechen vor allem die icongroßen Bilder der Produkte und Spieler heraus, ansonsten stehen vor allem Zahlen und Tortengrafiken auf dem Spielplan. Der Sound wurde ein wenig vernachlässigt, was aber kaum ins Gewicht fällt, wenn man sein Ohr eher den klingenden Münzen im Sparstrumpf widmet.

Alles in allem bleibt es eine hektische Wirtschaftssimulation, die sich durch extreme Realitätsnähe auszeichnet. Die Liebe zum Detail geht an manchen Stellen ein wenig zu weit, bleibt aber gerade noch im Rahmen des Erträglichen. Die Auswirkungen einiger Aktionen zu begreifen ist jedenfalls ein hartes Stück Arbeit. Beim Kampf um Marktanteile in den Städten verliert man schnell den Überblick über sein Imperium, was fatale Folgen haben kann. Daß die ersten 20 bis 30 Spiele selbst bei Cracks und Berufsyuppies in die Binsen gehen, ist völlig normal.

CUS

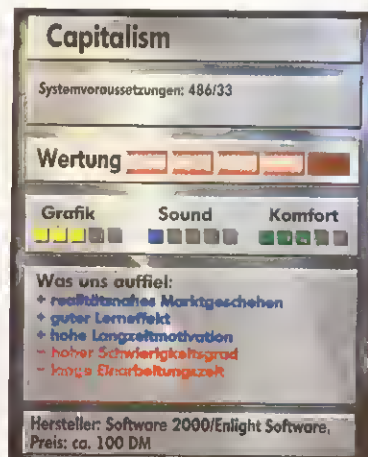
Der eigene Marktwert wird klar, wenn man sich im Vergleich zur Konkurrenz sieht



Chartreader

Capitalism gehört zu den Games, die schon als Schulungsmaterial für Manager durchgehen. Die Spielbarkeit ist zwar vorhanden, aber es geht eben nur um Geld und Macht. Kreativität und Ideen sind nicht gefragt. Die Hardcore-Simulation ist auf jeden Fall nur für Fortgeschrittene oder Anfänger mit Ausdauer. Selbst noch dem Durcharbeiten der brauchbaren Tutorials bleiben viele Fragen offen. Ein Basiswissen über Charts und Börsenkurse sollte vorhanden sein.

Marcus



PC Spiel im Abo!

Hey, wenn Du mich wirbst, bekommst Du eine CD-ROM mit drei super Spielen. Die können wir dann zusammen am Computer spielen.

Echt?

Das ist ja stark! Du zahlst für das Abo nur **80** DM und ich kriege als Werber noch eine CD. Das machen wir!

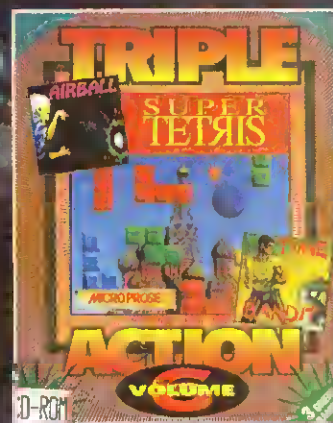
PC Spiel jetzt auch als Geschenkabo!

Super!

Jetzt
Freunde werben

und Du bekommst folgende Prämie:

Einfach die Abo-Karte ausfüllen und ab an:
TRONIC-Verlag, Postfach 1870, 37258 Eschwege



Glücksritter an der Börse

Beim Begriff Terminbörse bekommt jeder Broker eine Gänsehaut. Unglaubliche Gewinne und der totale Bankrott liegen so dicht beieinander, daß nicht mal eine 100-Dollar-Note dazwischenpaßt.



Auf der Landkarte werden alle Börsenstandorte dargestellt

Clearing House von Max Design hat sich dieses heiklen Themas angenommen.

Und es kann einem schon unheimlich werden, wenn man sieht, daß man die gerade verdiente Million über Nacht wieder verlieren kann.

Als junger Börsenspekulant steigt der Spieler ins Geschehen ein. Ein Arbeitsvertrag ist schnell unterzeichnet, und schon werden die ersten Überweisungen an die Broker gemacht. Denn nur mit einem Guthaben beim jeweiligen Broker können Geschäfte gemacht werden. Sind die Beträge überwiesen, kann man loslegen. Kauf und Verkauf von Stocks zum richtigen Zeitpunkt ist das A und O in diesem Geschäft.

Im Gegensatz zur normalen Börse kann man bei der Terminbörse nicht nur auf steigende Kurse setzen, sondern auch auf fallende. Und das funktioniert relativ einfach. Ein Beispiel: Der Kurs für Platin ist relativ hoch. Es wäre also Schwachsinn, jetzt zu kaufen. Dagegen ist ein Verkauf ideal. Selbst wenn man gar keine Anteile hat, kann man bei der Terminbörse verkaufen, diese können, wenn der Kurs wieder gefallen ist, nachgekauft werden. Der Reibach fließt dabei dann in die eigene Tasche. Natürlich hat dieses Spiel mit künftigen Geschehnissen auch seine Risiken. Ein falsch interpretiertes Hoch eines Stocks kann schnell zum Ruin führen.

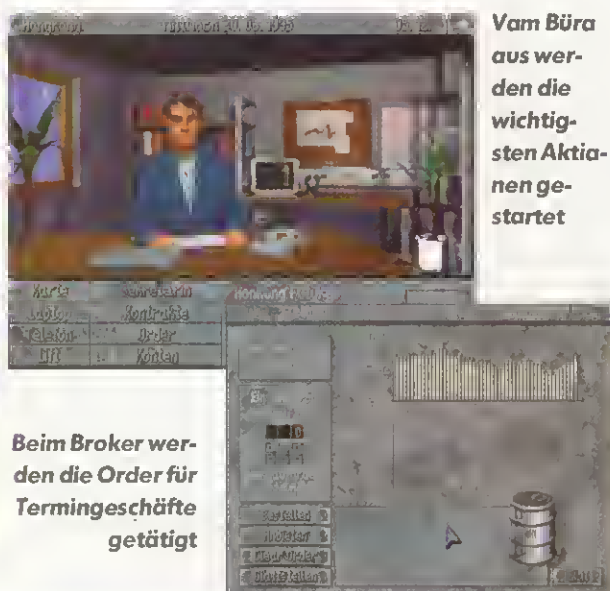
Soweit zum Hauptgeschäft im Spiel, das ungefähr 90 % ausmacht. In der ohnehin sehr knapp bemessenen Zeit, die im Spiel gnadenlos im Zeitraffer abläuft, muß man sich noch um diverse andere Dinge kümmern. Da wäre zum Beispiel der nahegelegene Pub, der immer gut für einen Tip unter Brokern ist. Die tägliche Zeitungslek-

türe gehört ebenfalls zum festen Programm. Sollte man einmal verreisen müssen, läßt man sich per Taxi zum Flughafen chauffieren. Und beim Vorstand kann man die Zulassung zu einer neuen Börse beantragen.

Die an sich trockene Materie wird nur leidlich durch kurze Animationen aufgepeppt. Ärgerlich ist, daß die wenige Zeit durch einen langsamen Bildaufbau weiter beschnitten wird. Zudem werden Mausklicks auf Buttons meist nur mit Verzögerung ausgeführt. Sind diese Dinge noch verzeihbar, steht aber mit dem Soundtrack ein unglaublicher Rückschritt auf dem Spielplan. Das, was sich aus den Speakern quält, kann nun wirklich nicht als Musik bezeichnet werden. Klar, es ist Geschmackssache, ob man auf Jazz steht, aber für die ultraschlechte Instrumentierung gibt es einfach keine Entschuldigung. Unterm Strich bleibt eine gute Idee mit einer recht dünnen Spieltiefe, die auf Dauer langweilig wird. Ein wirklich interessantes Feature ist, daß man nicht bei einer Firma bleiben muß, sondern daß man ständig wechseln kann. Lob gibt es auf jeden Fall für die realitätsnahen Verläufe der Börsenkurse.

cus

SPIELFELD

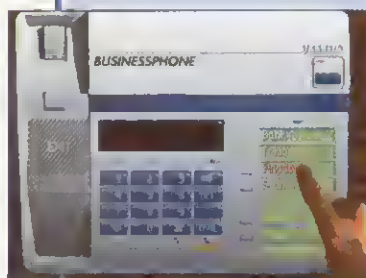


Vom Büro aus werden die wichtigsten Aktien gestartet

Beim Broker werden die Order für Termingeschäfte getätigt

Broken leichtgemacht

Mit Clearing House setzt Max Design eine interessante Reihe von Wirtschaftssimulationen fort, die alle an der gleichen Krankheit leiden. Die Programmierung der Grafikroutinen bremst den Spielfluß. Schade, daß die guten Ideen meist nur auf dem Level von Hausmannskost umgesetzt werden. Max Design sollte sich von seiner veralteten Spielengine trennen und etwas Neues auf die Beine stellen. Die Ideen der Österreicher sind nämlich exzellent.



Dos Telefon ist das elementare Instrument im Spiel. Die Programmierer haben einige undokumentierte Gags auf verschiedene Telefonnummern gelegt

Clearing House

Systemvoraussetzungen: Pentium, 8 MB RAM, Doublespeed-CD-ROM, mehr nicht

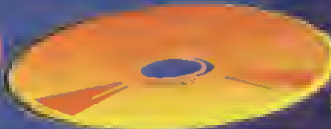
Wertung

Grafik	Sound	Komfort
 	 	

Was uns auffiel:

- + sehr realistische Börsenkurse
- + gute Spielidee
- schlechtes Ansprechen auf Mausklicks
- nervige Hintergrundmusik
- langweilige Grafik

Hersteller: Max Design Preis: 100 DM



Ein unbedingtes Muß!



Die neusten
Themen aus der
Shareware-Szene

Jedes
Heft für

16,80

Extra-Themen für spezielle Wünsche

- 1 Digitale Videotechnik**
Komplettkurs für Einsteiger und Fortgeschrittene
- 2 Digitale Kompositionen**
Musik-Software, Vorstellungen, Workshops, Grundlagen und Hintergründe
- 3 Bildbearbeitung**
Das optimale Equipment, alles über Bildrelusche, Power-Tips und großer Praxisteil



Flipper mit Knalleffekt

Freie Wahl der Boni

Um einen neuen PC-Flipper erfolgreich zu vermarkten, braucht man entweder ein abgefahrenes Gameplay oder einen großen Namen. Sierra scheint sich bei **3-D Ultra Pinball** eher auf letzteres zu berufen.

Dreidimensional bedeutet in diesem Fall, daß die drei Tische nicht in die Länge, sondern in die Breite gezogen sind und daß die Kugel beim runterrollen etwas größer wird. Damit wurden zwei Fliegen mit einer Klappe geschlagen: Man

Nach 21st Century, Epic und Codemaster will nun auch Sierra einen Super-Flipper marktstrategisch etablieren.

Werbewirksam

Das kennt man aus der Werbung: Da präsentiert Ilona Christen ein neues Waschmittel, und dabei wäscht es genauso gut wie das alte. Sa ähnlich ist es auch beim vorliegenden Programm: Sehr viel Animation, schicke Bilder, tolle Einfälle – aber das Gameplay kennt man von vielen anderen Flippem. Wer Outpost gespielt hat, wird zudem einen besonderen Wiedererkennungseffekt erleben, und vielleicht ist es gerade das, was Sierra vom potentiellen Käufer erhofft: "Ihr habt Outpost gemocht, deshalb braucht Ihr auch die Pinball-Variante." Die Rechnung wird aufgehen. Dennoch: Langfristig gebe ich mir lieber die süße Kugel.

Klaus

braucht kein Scrolling, und der Spieler hat den totalen Überblick – könnte man vermuten, dem ist aber nicht so. Bei den Szenarien handelt es sich um just jene, die schon in der Vorlage *Outpost* verwendet wurden. Folglich muß die Flipperkugel unter anderem in "Gebäude" rollen, um so die allseits beliebten Boni zu ergattern.

Hier bietet 3-D Ultra Pinball in der Tat etwas Neues: Die ein bis vier Spieler dürfen sich nämlich ihren Bonus aussuchen. Vom Warp in einen der beiden anderen Tische über Zigmillionen Punkte bis hin zum Extra-Ball oder Continue (sehr wichtig) ist alles vertreten.

Animation – hier beweist Sierras Flipper echte Größe, denn wo die Kugel trifft, fliegen die Fetzen, explodieren Gebäude, tauchen Raketen und ähnli-

Bonus-Level zeigen einzelne Bereiche des Tisches in Großaufnahme, wo dann eine bestimmte Anzahl an Objekten abzuflippem ist – das ganze selbstverständlich unter Zeitdruck, sonst wäre es ja langweilig.

Die Anfangsmotivation beim Spielen ist hoch, aber für längere Sessions braucht man schon sehr

Die drei Haupttische



Das nennt man also Bonus-Level



viel Geduld, zumal dem Spieler einiges abverlangt wird, was Schwierigkeit angeht.

Musik, FX und Sprachausgabe wis-

sen indes zu gefallen und erzeugen eine spannungsgeladene Atmosphäre. Der Flipper und damit das Gameplay an sich kann bedingt überzeugen und somit guten Gewissens Genre- und Outpost-Fans empfohlen werden.

□

kate

3-D Ultra Pinball

Systemvoraussetzungen: 486/33, Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk

Wertung

Grafik Sound Komfort

Was uns auffiel:

- + Animation an mouse
- + freie Wahl des Bonus
- + atmosphärischer Sound
- nur auf schnellen Rechnern wirklich spielbar
- bekannte Features im neuen Gewand
- unübersichtliche Tische

Hersteller: Sierra

Preis: 90 DM

Virtuelle Entwicklungshilfe

Maxis hat ein neues Betätigungsfeld: Im neuesten Produkt der Sim-Serie ist der Städtebau fast schon verpönt. Bei Sim Isle werden nämlich Bäume gehegt und gepflegt.

Die Liste der "Sim"-Spiele aus dem Hause Maxis ist lang. Von der Verwaltung eines Ameisenbaus bis zur gigantischen Großstadt reicht die Simulationswut des Herstellers. Doch wo bislang gerade das Betonieren freier Natur durch den Städtebau (Sim City 2000) eine Spezialität von Maxis war, besinnt man sich jetzt auf umweltverträglichere Varianten der Evolution.

Dieses Mal geht es um das komplizierte Gefüge zwischen wirtschaftlichem Wachstum auf der einen Seite und der Bewahrung der Umwelt auf der anderen. Und das läßt sich nirgends besser konzentrieren als auf einer Insel.

Insgesamt 25 Eilande stehen zur Auswahl, jede mit einer eigenen Topographie und einer ganz bestimmten Aufgabe, die in der Regel aus mehreren Teilaufgaben besteht. Da sollen zum einen die Inselbewohner innerhalb von drei Jahren mit technischem Know-how und besserer Nahrung versorgt werden,

gleichzeitig aber die seltenen Tier- und Pflanzenarten vor einer zu großen Ausbreitung des Menschen geschützt werden.

Wie soll das erreicht werden? Der Spieler selbst greift diesmal nur indirekt ein. Er schickt sogenannte "Agenten" über die Insel. Das sind Spezialisten, die den Eingeborenen entweder Ackerbau und Viehzucht lehren, einen Tierpark anlegen oder für den Aufbau einer Industrie sorgen. Das Zusammenspiel dieser Spezialisten entscheidet letztendlich dafür, wie die Insel sich entwickelt, ablesbar in einer Fülle von Statistiken und Schaubildern.

Sim Isle kommt auf CD, und die wurde satt mit Videos gefüllt. Viele Orte der Inseln haben animierte Clips, dazu gibt's nette Hi-Res-Grafik in drei verschiedenen Zoomstufen. In puncto Outfit war selbst noch Sim City 2000 nicht sonderlich verschwenderisch. Und man muß Sim Isle zugute halten, daß bereits im Grundpaket über 20 Szenarien mitgeliefert werden.

msu



Die Inselkette: Jedes Eiland hat seine ganz speziellen Probleme

Auf Erfolgskurs?

Nach dem eher mößigen Sim Tower hat Maxis mal wieder einen echten Hit nötig. Doch voll überzeugen können die Strategie-Experten nicht. Die Fähigkeiten der "Entwicklungshelfer" sind beispielsweise nicht an den Icons abzulesen. Und wenn es darum geht, seltene Tierarten zu schützen, müssen die erst mal gefunden werden. Gut ist das Spiel in der Kategorie Abwechslung: Die vielen Missionen, das Zeitlimit und die vielfältige Insel-Topographie motivieren.

Michael



**Erst wird den Eingeborenen das Dorf abgekauft ...
... dann wird schnell ein Hafen für die Touristen gebaut**



SIM ISLE

Systemvoraussetzungen: Konfiguration: 486/66,
8 MB RAM

Wertung

Grafik Sound Komfort

Was uns auffiel:

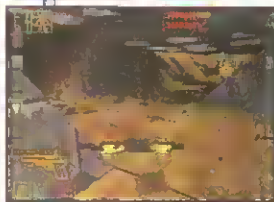
+ schöne Idee
+ viele Details
- nicht immer logischer Aufbau

Hersteller: Maxis

Preis: ca. 100 DM

Topaktuell...

... vor einem Jahr



Wer im Winter '94 ein Spiel kaufen wollte, kam ganz schön in Bedrängnis. Gleich ein paar Knaller kamen auf den Markt. Das Rollenspiel-Adventure mit Doom-Effekt **System Shock** von Electronic Arts brachte Tausende von Spieler um den Schlaf. Ähnliches gab es von **Transport Tycoon** (Microprose) zu berichten. Die Wirtschafts-

simulation hatte absoluten Suchtcharakter. Von LucasArts kam **Rebel Assault** auf den Tisch und brachte Star-Wars-Fans in Wallung. Trotz guter Ideen fielen **Oldtimer**, **Inferno** und **Die Höhlenwelt** beim Publikum durch. Wahrscheinlich lag's am Überangebot.

... vor zwei Jahren

Flugi-Freaks hatten mit **TFX** (Ocean) ihren Spaß. Manch einem war zwar das Szenario (Ex-Jugoslawien) zu dicht an der Realität, aber die Simulation der Jets war exzellent. Ansehende Jungbauern wollten mit **Sim Farm** (Maxis) auf einen grünen Zweig kommen und durchkämpften die Widrigkeiten des Wetters, die Vorlieben des Ungeziefers und die Sturheit der Tiere in der Viehzucht. In Sachen Rollenspiel bot **Dark Sun** (SSI) ein riesiges Betätigungsfeld. Auf der Abschußliste standen **Jurassic Park** und **Diggers**.



... vor drei Jahren

Für Computerspiele war es ein exzellenter Monat. Die **Kings-Quest**-Trilogie ging in die sechste Runde. Sierra brachte damit erstmals VGA-Auflösung und -Farbvielfalt ins Spiel. Auch bei **Wizardry VII**, dem letzten und besten Teil der Rollenspielreihe von Sir Tech, stand VGA auf dem Plan. Noch heute wird das Teil von vielen Freaks

gezockt. **Alone in the Dark** gab sein Debüt. Infogrames startete damit eine topaktuelle Trilogie. Die Motorradsimulation **No Second Prize** kam leider nur für den Amiga und den Atari ST, gehört aber immer noch zu den besten und schnellsten Sims des Genres. Seestrategen fielen derweil über **Burning Steel** her. Mit dem Adventure **Rex Nebular** machte sich Microprose keine Freunde und strich später in Sachen Adventure gänzlich die Segel.

... vor vier Jahren

Das war ein Monat der Fortsetzungen: **Larry**-Fans legten sich reihenweise mit Bauchschmerzen (vor Lachen) ins Bett. Der fünfte Teil des schlüpfrigen Adventures wurde ein Bestseller. **Wing Commander** von Origin ging in die zweite Runde. **Might and Magic** sowie **Police Quest** ließen sich mit dem dritten Teil auf der Szene blicken. Einziger echter Newcomer war **F-117A**, die Simulation um den legendären Tamkappenbomber.



... vor fünf Jahren

Lotus Esprit Turbo Challenge brachte Renn-Action satt auf dem Amiga. Gremlin legte damit den ersten Bestseller aufs Parkett. **Master Blazer** - ebenfalls Action - gehörte zu den Frühwerken von LucasArts. Außerdem stand die Geburt eines ewigen Klassikers an: **Bombberman** gab es damals nur für die PC-Engine, wurde aber später für alle Systeme über-

setzt und hat bis heute noch Kultstatus.

cus

Der Mann in

In Origins neuestem Actionadventure tobt der Krieg. Frei nach dem Motto "Einer gegen alle" geht's gewaltig zur Sache.

Er kämpft im Untergrund. Und natürlich setzt er seine Kräfte gegen das Böse ein. Es gilt, das World Economic Consortium (WEC) zu sabotieren. Klaro, daß eine solche Aktion nicht gewaltfrei abgehen kann, ganz im Gegenteil: Bei **Crusader - No Remorse** fliegen die Fetzen. Tastatur für die Steuerung in Stel-

Die Terminals sollten unbedingt überprüft werden



lung bringen und schon kann's losgehen: Mittels einer Videosequenz wird der Spieler vom Boß höchstpersönlich über die wichtigen Fakten informiert.

Nachdem alles geklärt ist, wird keine Zeit mehr verschwendet und der rotbefrackte Kämpfer per Teleport in Szene gesetzt. Damit befindet er sich auch schon mitten im feindlichen Gebiet.

Crusader kann gehen, springen, hocken, sich zur Seite rollen und rennen. Letzteres ist hier wohl sehr angebrocht

Gib ihm die Kugel

Sofort sind Wachen in Alarmbereitschaft und laufen auf den Eindringling zu. Was liegt da näher, als die Jungs mit leichtem Druck auf den Abzug schachmatt zu setzen? Der nächste wichtige Punkt ist, alle Alarmanlagen auszu-

schalten (um weitere sinnlose Morde zu verhindern, he, he). Jetzt ist endlich Zeit, sich genauer im feindlichen Gebiet umzuschauen. Man stößt auf Kisten, die mit der S-Taste geöffnet werden können.



Kneipe aufmischen oder nicht - das ist hier die Frage

Rot

Mit Retum kann das darin Befindliche aufgesammelt werden. Das können Erste-Hilfe-Koffer, neue Waffen, Munition oder Bomben sein. Am unteren Bildschirmrand läßt sich neben der Energieanzeige ablesen, was der Crusader im Gepäck hat.

Im Eingangs-menü besteht die Möglichkeit, unendlich viel Muniti-on anzuwählen. Unter dieser Vor-aussetzung kann man sich eine klei-ne Freude machen und auf alles bal-lem, was im WEC-Komplex so rum-steht. Ob Treibstofftanks oder Ma-schinen - es knallt und kracht ge-waltig!

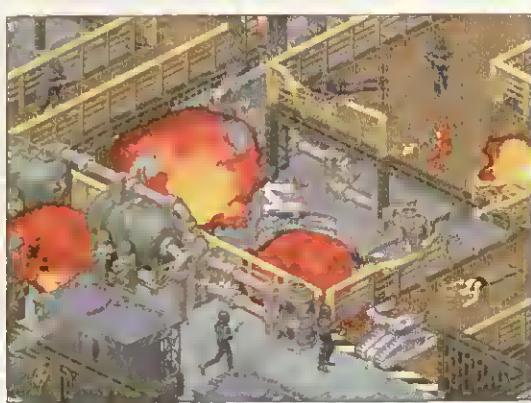
Terminals sollte man allerdings erst in die Luft sprengen, wenn man sie benutzt hat. Manche enthalten nämlich Zahlencodes, ohne die sich bestimmte Türen oder Tresore nicht öffnen lassen.

Festinstallierte Laser und Über-wachungskameras, die hier und da in den Fabrikhallen lauern, sollten möglichst sofort ins Fadenkreuz ge-nommen werden. Und wer sich von "Außer Betrieb"-Schildern an La-sem täuschen läßt, ist selber schuld - oder besser gesagt tot.

Und jetzt heißt es, sich von einem zum nächsten Raum durchzuschla-gen. Etliche Türen warten darauf, geöffnet zu werden (mit S/Retum). Aber bitte vorsichtig! Denn der Feind schläft nicht und hat Fallen wie Bewegungsmelder oder Minen-felder installiert. Ebenfalls nicht ganz ungefährlich sind giftige Dämpfe und Flüssigkeiten - von den wild um sich schießenden Ro-bos ganz zu schweigen!

Hilfe vom Walker

Hin und wieder wartet auch eine an-geheure Überraschung im näch-sten Raum. So erweist sich der über Terminal steuerbare Walker als äußerst praktisch, da er die Vorar-beit in Sachen Ballem leisten kann. Sollte die Lebensenergie durch



Explosionen satt - da lacht das Herz des Ballerfreaks

eventuelle Treffer dem Ende zugehen, gibt es zwei Möglichkeiten: Man gönnt dem Crusader einen Medical Kid oder sucht einen Auto-maten mit rotem Kreuz auf. Einfach hineinstellen, und schon ist der tapere Krieger wieder bei Kräften.

Zum Testen stand uns die ameri-kanische Version zur Verfügung, bei der es ziemlich herb zur Sache geht. Betroffene Feinde verbluten langsam oder laufen als Feuer-fackeln durchs Bild. Von Origin kam die Info, daß dies bei der deut-schen Fassung wegfallen wird.

Crusader - No Remorse ist durchaus ein umfangreiches und spannendes Actionadventure. Die kleinen Rätsel sind zwar nicht ganz so anspruchsvoll, dafür macht das Ballem umso mehr Fun.

An der grafischen Darstellung in isometrischem 3D (von schräg oben) gibt's nichts rumzuckern. Die FX sind stimmig, die Sprachausgabe synchron, und auch die Hintergrundmusik nervt nicht ab. Die Zwischenanis, durch die der Agent von seiner Einheit Anwei-sungen erhält, sind nicht schnar-chig, sondern lockern das Geschehen angenehm auf. Gelungen! □

sat



Okay Soft AM GRABEN 2 92557 WEIDUNG
TEL. 09674-1279 FAX -1294

PC 1200 Ich: Herbert Wirsing

Spieler auf CD ROM

2 lost 4 you	16.00	FX Fighter	75.90	Volges	DV 79.90
1942 Pacific Air War	DA 52.90	Headball	DA 71.90	Warcraft	DA 75.90
A-IV Networks	DV 82.90	Hottel (Kation)	DA 80.90	Warcraft 2 Deluxe	DA 74.90
Across the Rhine	DV 96.90	Heart of Darkness	DV 88.90	Warcraft 3	DV 93.90
All Power	DV 74.90	Hi Ozone	DV 94.90	Warcraft 4	DV 96.90
Alban	DV 79.90	Indy Car Racing	DA 24.90	Wing Commander	DV 73.90
Apache Longbow	DV 73.90	Jagged Alliance	DV 87.90	Whales Voyage 2	DV 75.90
Assassination	DV 77.90	Jewels of Cleopatra	DV 79.90	X-Com: Terror from the Deep	DV 57.90
Battle Isle 2 Bunde	DV 65.90	Kings Quest 7	DV 59.90	X-Fighter US	DV 86.90
Battle Isle 3	DV 60.90	Kiyoko + die Diebe	DV 59.90		
Berg	DV 59.90	Knight's of Xanar	DV 59.90		
Beifall (Screamer)	DV 56.90	Kyandis 5	DV 75.90		
Burn Cycle	DV 75.90	Last Dynastio	DV 75.90		
Burning Steel 3	DA 48.90	Lemmings 3D	DV 75.90		
Caribbean Diastel	DA 81.90	Lost Eden	DV 75.90		
CivNet	DV 79.90	Magic Carpet 2	DV 79.90		
Civil War (Amalika)	DV 82.90	Master of Magic	DV 59.90		
Clearing House	DV 66.90	Mechwarrior II	DV 68.90		
Colonization	DV 69.90	Micro Machines 2	DV 68.90		
Command + Conquer	DV 87.90	Myri	DV 68.90		
		Nascar Truck Pack	DV 95.90		
		Navy Strike	DV 87.90		
		NBA Jem Tournament	DV 87.90		
		Need for Speed	DV 87.90		
		Nik Hockey 96	DV 87.90		
		Parasit General	DA 48.90		
		Perfect General 2	DA 71.90		
		PGA Tour Golf 96	DA 91.90		
		Phantom	DA 59.90		
		Pinball Illusions	DA 52.90		
		Primal Rage	DV 82.90		
		Prisoner of Ice	DA 69.90		
		Psycho Pinball	DV 65.90		
		Q. Pop	DA 48.90		
		Ravenshill 2 Stone Prophet	DA 36.90		
		Rebel Assault II	DV 59.90		
		Scaphander	DV 59.90		
		Sensible Golf	DA 58.90		
		Shanghai Gial Moments	DV 76.90		
		Silent Steel	DV 103.90		
		Sim City 2000 Collection	DV 69.90		
		Sim Isle	DV 75.90		
		Sim Tower	DV 75.90		
		Simon the Sorcerer 2	DV 77.90		
		Spec Days	DA 27.90		
		Steal Truck 25th Aniv.	DA 27.90		
		Steal Truck A Final	DV 92.00		
		Steal Truck Drml Padlo	DV 87.90		
		Stone Keep	95.90		
		Super Sillet Fighter 2	69.90		
		Tank Commander	DA 24.90		
		The 7th Guest	DA 66.90		
		Tilt Pinball	DV 87.90		
		UFO + Master of Orion	DA 51.90		
		US Navy Fighter Gold	DV 87.90		

ELECTRONIC ARTS

Labrynth of Time - NHL 94
Nootropolis - PGA Tour Golf
Populous 2 & Powermancer
Privateer - Space Hulk
Strike Commander
Syndicate - System Shock
Ultima Completion
Ultimate Underworld 1 & 2
Wing Commander Armada
Wing Commander II

je 33.90

CD-ROM CLASSICS

Crusader	79.90	Crusader - No Remorse	82.90
Cybermag	DV 82.90	Dark Universe	DV 75.90
Day of Tontato	DV 35.90	Deadly Encounter	DV 87.90
Da Reddi	DV 75.90	Descent	DA 49.90
Disworld	DV 81.90	Dungeon Master 2	DV 87.90
Extreme Pinball	DA 75.90	Fade to Black	DV 86.90
Fla Sceptor 96	DV 81.90	Right Commander 2	DV 65.90
Right Commander	DV 65.90	Right Unlimited	DV 65.90
Fugsimulator 6.7	DV 119.90	Form - One Grand P. 2	DA 52.90

Stammkunden o. Vorauskassa DM 6.50
Nachnahme zzgl. 3.- Zkgb. DM 9.90

German Parcel 24-48 Std. DM 7.00
Ausland - Vorauskassa DM 18.00

kostenlose Komplett-Liste (Systemangabe) anfordern, incl. Lösungshäfte, Lernsoftware, Public Domain, Hardware

Soundblaster 16 Value Ed./IDE	169.-	Pioneer DR-U 124x	(4-fach)	429.-
Soundblaster 16 pro IDE/IMKE/CSP	269.-	Toshiba AT 5302B	(4-fach)	329.-
Roland SCD-10	289.-	Toshiba XM 3601B	(4-fach)	539.-
Roland SCD-15	419.-	Sony CDU 76 E	(4-fach)	299.-
Roland SCC-1	449.-	GRAVIS "Firebird"		117.-
Gravis Ultrasound MAX	295.-	GRAVIS Analog PRO		59.-
Gravis Ultrasound ACE	285.-	GRAVIS Analog schwarz		85.-
ORCID Wavebooster 4FX	275.-	THRUSTMASTER - XL Action		76.-
ORCID NU-Sound	295.-	THRUSTMASTER - F16 TQS		295.-
Mitsumi FX 400 B	355.-	CH-Products: Virtual Pilot Pro		175.-
Pioneer DR-UA 124x (4-fach)				

Golden Game Versand

Inh. Rolf Neumann, Lösorfer Str. 74, 47137 Duisburg

präsentiert:

Der Seelenturm


PC CD-ROM für nur 79,90 DM

Lösungsbücher für 200 Spiele je 19,90

Transport Tycoon Deluxe, Prisoner of Ice
Mission Super I.Q., Allien Odyssey, Worms
Battle Isle 3, Z, Command & Conquer
Shock Wave Assault, Magic Carpet 2
Mad TV 2, ranTrainer 2, Der Planer 2
Fatal Racing, Human Recall, The Hive
Siedler 2, Formel 1 Grand Prix 2, Sim Isle
Fighter Duell, Caesar 2, Tilt, Smart Patrol
Panic in the Park, The Dark Eye, Top Gun

jeweils PC CD-ROM nur 89,90 DM

weitere Titel auf Anfrage
Fon: 0203 / 446090 - Fax: 0203 / 428069-8
Lieferung erfolgt per Nachnahme



Ein neuer Freund: Dieser seltsame Herr wird zum Verbündeten

Abgeraucht: Mit dem Crosh beginnt das Abenteuer



Ex und Hopp: Der Find springt mit seinem Bike über die Klinge

Schnelle Kost für lange Stunden

SPIELFELD

Der Einzelkämpfer

Alien Odyssey ist das neueste Produkt aus der Abteilung "Einzelkämpfer gegen den Rest der Welt". Allen Spielen dieses Genres ist gemein, daß sie bevorzugt auf exotischen Welten spielen, nur einen Helden ins Rennen schicken und viel Wert auf Action legen – ein Vergleich mit anderen Top-Produkten lohnt also durchaus. Größte Ähnlichkeiten, auch in puncto Qualität, hat Alien Odyssey mit Dark Forces und System Shock. Gänge, Gänge, immer wieder Gänge: Dark Forces ist ein Labyrinthspiel, in dem hinter jeder Ecke ein neuer Feind lauert. Gediegener bedient da System Shock seine Kunden: Die Puzzle-Features sind zahlreich und im Schwierigkeitsgrad sogar einstellbar. Baller-Action gibt es natürlich auch.

Alien Odyssey liegt da irgendwo in der Mitte. Es spielt sich hektischer als System Shock, macht aber nicht ganz soviel Bumm-Bumm wie Dark Forces.

Michael



Noch schaut er optimistisch aus: Der Pilot des Aufklärungsflugzeugs

Rasierer mit Langhaarschneider sind out: Philips drängt mit Macht ins Computer-Business und hat ein Spiel abgeliefert, bei dem die Dark Forces mit den Ohren schlackern.

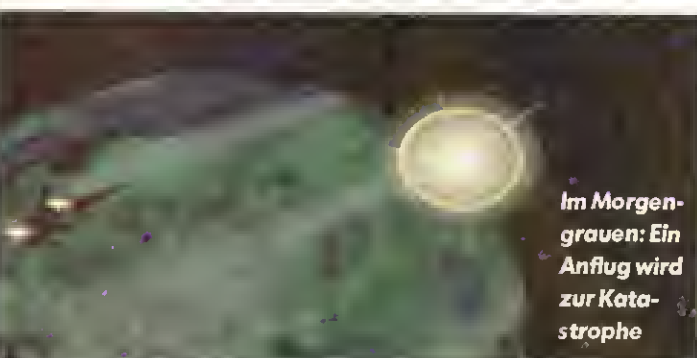
E

in ganz normaler Tag im Weltraum: Du steigst in Deine Kapsel, den Sichelhaarschnitt frisch gefönt, und bereitest Dich auf einen Routineflug vor. Eigentlich steht nicht mehr an als ein erster Scan eines neu entdeckten Planeten. Planeten entdeckt man alle paar Tage, also ist dieser Flug wirklich nichts Neues. Doch dann passiert etwas, was überhaupt nicht normal ist: Eine der Flügel-Steuerdüsen fällt aus, und das genau in dem Augenblick, in dem Du Dich in einem gefährlichen atmosphärischen Gewitter befindest. Das Schiff fängt an zu schlingern, wird unaufhaltsam nach unten gedrückt. Der Erdboden rückt näher, das Steuer reagiert nicht mehr. Verdamm! Ein paar Sekunden nur, und dann raubt Dir die geballte Kraft des Aufschlags das Bewußtsein. Als Du wieder zu Dir kommst, bist Du im verrücktesten Abenteuer, das dieser Teil des galaktischen Spiralarms je gesehen hat.

Der Pilot, der da soeben auf einem völlig fremden Planeten gestrandet ist, trägt den unaussprechlichen Namen Psaph. Und daß er aus seiner Ohnmacht erwacht, verdankt er einem Alien namens Gaan, einem Wesen mit spitz zulaufenden Pinselohren, das ansonsten aber keinerlei Ähnlichkeit mit Mr. Spock hat. Die beiden so unterschiedlichen Typen sind plötzlich gemeinsam auf der Flucht, denn die bösen Daks haben es auf den Piloten und seinen neuen Kumpel abgesehen.

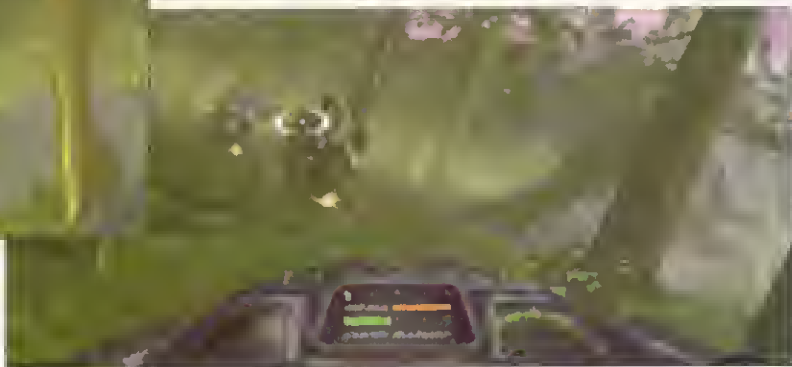
Was jetzt folgt, ist eine der schönsten Cover-Versionen der Jagd durch den Wald aus *Rückkehr der Jedi-Ritter*. Wir erinnern uns: Die Knuddel-ewoks nebst Luke Skywalker und seiner Prinzessin rasen mit Hover-Bikes schwerelos durch das Baumgewühl und bekämpfen sich mit den Truppen des Darth Vader.

Ganz genauso läuft das ganze anno '95. Zwar braucht man in dieser Sequenz eigentlich nicht mehr zu tun, als das Fadenkreuz auf die feindlichen Bikes zu halten und dabei aufzupassen,



Im Morgen-grauen: Ein Anflug wird zur Katastrophe

Im Visier: Das Bike-Rennen durch den Wald ist echt aufregend



daß man nicht zufällig Gaan trifft. Was diesen Spielabschnitt aber so spannend macht, sind die atemberaubenden Kameraschwenks. Beim automatisch gesteuerten Flug durch den Wald vergehen einem Augen und Ohren, so schnell legt der Rechner das Bike in die Kurven, steuert den Spieler an Baumstümpfen und Geröll vorbei.

Allein unter Aliens

Aber **Alien Odyssey** ist beileibe kein futuristisches Rennspiel für Naturfreunde. Das Rennen ist vielmehr nur der Auftakt für ein Actionadventure der besonderen Art, aufgeteilt in sechs Spielabschnitte mit insgesamt 120 Locations. Der Spieler muß sowohl sein Joystickkönnen als auch sein Denkvermögen unter Beweis stellen.

Puzzles gilt es schon im zweiten Level zu lösen, nachdem Psaph zusammen mit seinem Freund auf eine Mission geschickt wird. Der Führer von Gaans Volk will Psaph nämlich ein Raumschiff besorgen, wenn dieser beim Kampf gegen die Daks hilft. Gesagt, getan: Psaph robbt zusammen mit Gaan durch die stockfinstere Nacht und bricht in die Kommunikationszentrale der Daks ein.

Die Puzzles, die dabei im Spiel auftauchen, haben allerdings keinen großen Adventurecharakter. Im wesentlichen kommt es darauf an, Computerkonsolen mit ihren kryptischen Zeichen verstehen zu lernen, damit verschlossene Türen aufgehen, Karten angezeigt werden oder der Phaser mit neuer Energie versorgt wird.

Action-Odyssee

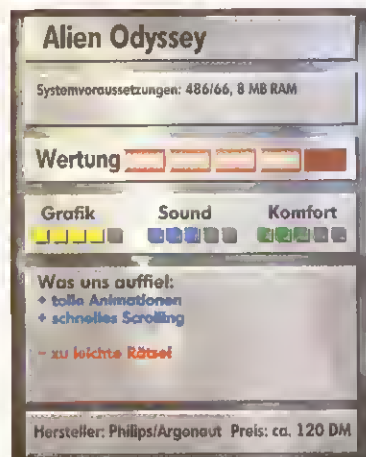
Die Action steht damit bei **Alien Odyssey** deutlich im Vordergrund. Was das Spiel aber so reizvoll macht, ist die geschickte Mischung aus schnellen Actionelementen und gradlinig gestrickten Puzzles. Die Geschichte bewegt sich deshalb stetig nach vorn, selten

kommt man in jene frustigen Situationen, in denen man in **Adventures** so oft verzweifelt. Ist **Alien Odyssey** deshalb zu einfach? Eigentlich nicht: **Alien Odyssey** will Action bieten, schnelle Unterhaltung für lange Stunden. Und was Philips und Argonaut in dieser Action-Odyssee zeigen, kann sich im wahrsten Sinne des Wortes sehen lassen. Das Spiel lebt eindeutig von seiner guten Grafik, von den räumlichen Perspektiven und schnell wechselnden Kamerafahrten. Und es fehlt nicht an Belobigungen für gutes Spielen: Nach jeder Spielrunde erfolgt eine minutenlange Einführungssequenz für die nächste Mission, alles natürlich edel gerendert, texturiert und vertont. Wer gute Unterhaltung in aufwendigem Outfit sucht, kommt mit **Alien Odyssey** auf seine Kosten. Einen Grund gegen den Kauf des Spiels gibt es aber noch: Für 120 DM bekommt man auch einen Philips-Rasierer. Der macht aber nur Krach und wenig Spaß.

msu



Im Kampf gegen den Rabater zählt das Überraschungsmoment



Die vorgestellten CDs wurden uns vom Malibu Plattenversand zur Verfügung gestellt



Audio-Spuren gehört von Marcus

Einmal querbeet durch den Dschungel der Musikstile geht es in dieser Ausgabe der Audio-Spuren. Und alles sind ausgesprochene Hits.

The Rebirth of Cool: Phive (Island Rec.)

Schon länger gilt die Rebirth-of-Cool-Reihe als Geheimtip für coole Sounds. Der fünfte Teil (Phive) ist die Krönung bis dato. Mit dabei sind unter anderem stille Giganten wie Portishead, Beastie Boys, Massive Attack, Freakpower und Bomb the Bass. Auf den ersten Blick sieht die Playlist zwar aus, als würde sie nie und nimmer zusammenpassen, trotzdem ist ein schönes Gesamtkunstwerk mit ruhigen Groove-Songs daraus geworden. Stilmäßig ist so ziemlich alles aus dem Genre vertreten, läßt sich aber überhaupt nicht in irgendeine Schublade stecken. Aufgeschlossene Hörer werden viele neue Einflüsse finden.



Cathedral: The Carnival Bizarre (Earache Rec.)

Wer die monotonen Grunmetaller von früher kennt, wird über die Wandlung angenehm überrascht sein. Statt monotoner Riffs gibt es jetzt Variationen, die Ozzy Osbourne zu Black-Sabbath-Zeiten zu Jubelschreien animiert hätten. Klasse doomiger Heavy-Rock mit Steherqualitäten. Die Gitarre sägt virtuos über die straighten Basslines und ein wummerndes Drumset komplettiert die Basis für die geniale Metal-Voice von Lee Dorian. Tolles Songmaterial ohne Hänger. Keine Frage, Cathedrals neue Scheibe ist derzeit das Beste aus der Metal-Ecke. Black-Sabbath-Fans werden dieses Teil lieben.



The Brandos: In Exile - Live (SPV Rec.)

Nach acht Studioscheiben steht jetzt das erste Live-Werk auf dem Plan und ist auch noch genial. Verschnörkelter Südstaaten-Rock der ruhigen Sorte mit einem dicken Schuß Hillbilly. Schon auf dem Roskilde Festival spielten sie zahlreiche Mega-Acts an die Wand. Ein ehrlicher Sound mit Ohrwurmqualitäten. Nicht zu hart, nicht zu soft verbreiten The Brandos Hoffnung und gute Laune. Die Jungs haben Spaß am Spielen und zeigen das auch. Die gelegentlichen Banjo-Einsätze verdeutlichen die Qualitäten von Dave Kincaid. Die **In Exile - Live** ist eindeutig mein Tip des Monats.



Electroids: Electroworlds (EMI Rec.)

Das Teil sollte eigentlich auf keiner Techno-Party fehlen. Viel Elektronik im Techno-Trance-Gewand. Vorbilder für die musikalischen Aspekte dieses Techno-Wunders waren mit Sicherheit Kraftwerk und Tangerine Dream. Ansonsten sind natürlich alle Zutaten für eine Blast-the-Brain-Session im Topf der Electroworld zusammengemixt.

Trance ist eben schwer angesagt. Und wenn er so wie hier präsentiert wird, geben sich auch Techno-Hasser dem Sound hin. Viel Kreativität, wenig Samples: Da kann man doch mal von Techno-MUSIK(!) sprechen. Klasse Scheibe.

Kates Klappe



Alles schon mal dagewesen

Mal ehrlich, so richtig innovativ ist doch kein einziges der "neuen" Spiele, oder? Nehmen wir doch mal ein x-beliebiges Autorennspiel. Bubebach Uralt! Man denke nur an die niedlichen, kleinen Geräte, die es früher (vereinzelt auch heute noch) in Spielzeugläden gab. Grundausrüstung: Schwarzweiß-Minibildschirm und ein "Lenkrad". Hiermit wurde eine Stange so bewegt, daß ein am anderen Ende befindliches "Auto" nicht mit entgegenkommenden zusammenprallt.

Statt etwas wirklich Neues zu erfinden, wärmt man also olle Kamellen auf und verbessert oder ergänzt lediglich hier und da ein paar Kleinigkeiten. Damit es nicht auffällt, daß der Reibach stetig gedeiht, zieht sich dieses Prinzip über Jahre und wenigstens 15 Programme hinweg. In Produktinfos oder auf Packungen liest sich das dann ungefähr so: "Noch mehr Realitätsnähe. Wie auf der Rennbahn. Sie sind mitten im Geschehen!" Wenn dem wirklich so ist, dann frage ich mich, warum es hier nicht nach Auspuffgasen und Reifengummi riecht, sondern nach ... Oh, ich glaube, der Hund muß gleich mal raus.

Der Endverbraucher verläßt sich auf des Testers Kommentare wie zum Beispiel "beste Simulation seit Erfindung des Autorennsports", und prompt wird das Teil gekauft. Irgendwann mistet man aus, und spätestens dann landen veraltete (pahl!) Spiele in der Ablage P wie Papierkorb.

Resultat: Der Spieler bemerkt Schwund im Portemonnaie und dreht nunmehr jede Packung vor dem Kauf dreimal um (oder den verantwortlichen Redakteuren den Hals, wenn das Game trotz guter Kritiken doch nix taugt). Man kommt bei sämtlichen Computerspielen stets zu dem gleichen Ergebnis: Alles schon mal dagewesen! Was also bleibt als Fazit? Die Spieleindustrie kann im nächsten Jahrtausend nur Bestand haben und Umsatz erzielen, wenn wirklich neue Ideen entwickelt werden.

Wie, das habe ich schon einmal mit anderen Worten gesagt? Na, ich sag's doch: Alles schon mal dagewesen. Wenn uns Redakteuren schon nix mehr einfällt, was soll dann erst Spieleautoren einfallen außer einem Stapel Disketten? Und bevor jetzt jemand fragt, warum mir nicht mehr einfällt, ziehe ich mich lieber in meine Einfalt(l)tslosigkeit zurück und bringe den Köter raus.

Marines versus Space

Die Welt ist nicht rund,
eine Scheibe ist sie
auch nicht: In Wirklichkeit besteht sie aus
lauter Sechsecken,
und auf denen wird
gekämpft.



Edel: die 3D-Animationen für das Kampfgewimmel



Sexy: Die Kommandantin kümmert sich persönlich um ihre Marines

Es ist ein ewig junges Thema: Die Menschheit breitet sich krebbschwärzartig über die Milchstraße aus und verliert nach einer Weile die Kontrolle über ihre Kolonien. Die Kolonisten von Orion sind der Erde sogar ein besonderer Dom im Auge: Sie wollen Unabhängigkeit, beliefen aber die Erde mit allerwichtigsten Rohstoffen. Und so kommt es, wie es immer kommt, zum Krieg. Doch die Taktik der Erdlinge, den Computern der Kolonisten einen Supervirus zu verpassen, wird zum Burnerang. Die Computer vernetzen sich – ein Superhim entsteht, das die gesamte Menschheit bedroht. Eine letzte Hoffnung bleibt: Die Space Marines sollen's richten.

In Wirklichkeit soll es natürlich der oder die Spieler (1 bis 4) rich-

ten. Selbst als Neuling wird man sich mit diesem Schicksal schnell anfreunden können, denn als Battle-Isle-Klon mit mutigem Eigenleben ist **Space Marines** in der Bedienung ein Klacks. Gespielt wird rundenweise, wobei alle militärischen Einheiten in jeder Runde so oft bewegt werden können, bis sie entweder an einen Gegner geraten oder bis ihre Bewegungspunkte aufgebraucht sind. Weitere Unterschiede zu Battle Isle: Jede (Spiel-) Karte besitzt ein Zeitlimit und eine Zusatzaufgabe. Werden nicht alle Aufgaben (Vernichtung des Gegners, Einnehmen aller feindlichen Basen) innerhalb der Zeit erfüllt, gibt's zur Strafe im nächsten Spiel eine schwierigere Karte. Vergleichen kann man diese Technik ein wenig mit der Missionsaufteilung bei Wing Commander. Und genau bei den Weltraumfliegern können auch die Bodenkämpfer der Space

Kupferstecher

Auch wenn Space Marines halbwegs ein Plagiat ist – das Rad wird schließlich in dieser Branche nicht dauernd neu erfunden. Veraltet ist das Spielprinzip von Space Marines deshalb noch lange nicht – schließlich ist das Spielfeld logisch aufgebaut, und die Missionen gehen locker vom Hocker.

Und Battle Isle, der große Vorgänger, war ja auch nur die Cover-Version eines findigen japanischen Programms namens Nectaris. Iranie des Schicksals: Nectaris ist seit ein paar Monaten für den PC konvertiert worden. Und sieht gegenüber seinen Nachahmern ganz schön blaß aus.

Michael

Supercomputer

Mannes ihre Erfahrungen in die nächste Mission einbringen. Waffen, Erfahrungspunkte, sogar die Stärke der Einheiten werden aber auch für die Folgerunden konserviert.

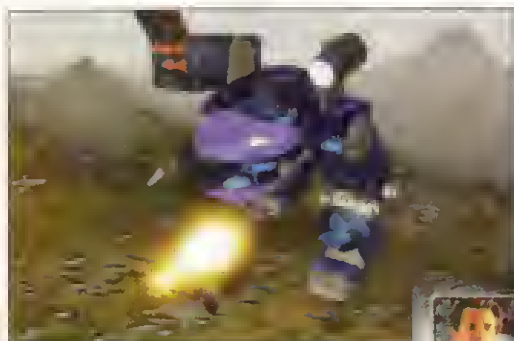
Es lohnt sich also, viel Wert auf die Produktion und den Kauf neuer Kampfeinheiten und Waffen zu verwenden – nur wenn man bis an die Zähne bewaffnet ist, kann der Supercomputer nach 60 Runden endlich besiegt werden. Der Sieg im Spiel ist nicht nur ein moralischer, sondern ebenso ein optisch sehr bewegendes. Über 100 gerenderte, texturierte und natürlich animierte 3D-Objekte erweitern die sechseckige Sichtweise des Spielfelds. Dazu gibt es Nacht- und Tagwechsel, un-



Qua Vadis? Die Einheiten müssen schließlich in Stellung gebracht werden



selbst davon überzeugen.) Space Marines kann man fast verzeihen, daß das Produkt als deutlicher Kupferstecher daherkommt, denn die erweiterten Features sind hübsch, genauso wie das gesamte Outfit des Spiels. Allerdings wird sich das Game auch mit schwerewichtigen Platzhir-



Edel: die 3D-Animationen für das Kampfgetümmel

terschiedliche Wetterbedingungen und jede Menge Videosequenzen für das Schauspiel zwischen den Spielkarten. Und in deutscher Monitor-Erstaussstrahlung darf der Spieler die grafische Auflösung von 640 x 480 bis hin zu 1024 x 768 Punkten zoomen.

Was Fans des Genres noch vor Weihnachten an die Bildschirme fesseln soll, sieht also schon jetzt vielversprechend aus. (Mit dem Demo auf der Heft-CD kann sich jeder



Auf geht's: Der Kämpfer ist einsatzbereit

schen des Genres messen müssen, vor allem mit der Battle-Isle-Serie, deren jüngste Episode (Battle Isle 3) ja mittlerweile schon zu haben sein sollte.

msu

SOFT & SOUND SHOP

Fach- und Versandhandel
für aktuellste
COMPUTER SPIELE und HARDWARE.
In Ihrer Nähe.

**Aktuelle Software-Hits
auf PC 3.5" - CD-ROM - AMIGA**

**kostenlos
zu Hause testen!**

- Verbilligt Einkaufen
- Neuheiten Service
- Demo-Spiele abräumen
- Spiele-Tips

CD-ROM Schnäppchenmarkt
0190-190816

Traum-PC ab 45,-



**Komplett - Systeme
ab DM 45,- monatlich.**

*Finanzierung über Hausbank - Zinssatz 11,9% eff.
Vorbehaltlich Bonitätsprüfung

SOFT & SOUND SHOPS

Direkt-Versand • Verkauf • Verein

Bestellen Sie bargeldlos per Telefon bei Ihrem SHOP.
Alle Soft- und Hardware Hits werden sofort ausgeliefert.
Alle SOFT & SOUND SHOPS versenden direkt an Sie.

52064 Aachen Mauerstraße 92 • 0241-402608	Gottesweg 149 • 0221-446499
96047 Bamberg Fleischstraße 5 • 0951-200697	23564 Lübeck Wakenitzstr. 7 • 0451-794345
10551 Berlin Oldenburger Str. 44 • 030-3962821	39112 Magdeburg Braunschweiger Str. 104 • 0391-42622
12207 Berlin Osdorfer Str. 13 • 030-7128599	68159 Mannheim Jungbuschstr. 3 • 0621-101203
Stapenhorst Str. 42 • 0521-275872	Dorfstraße 2a • 02132-911134
38118 Braunschweig Holwedestraße 10 • 0531-508231	66538 Neunkirchen Bahnhofstr. 13 • 06821-26797
40477 Düsseldorf Gneisenaustr. 1 • 0211-4910187	41460 Neuss Hamtorstr. 20 • 02131-278967
76448 Dürmersheim Hauptstraße 2a • 07245-7373	90433 Nürnberg neu Wiesenstr. 42 • Telefon-Nr. folgt
91054 Erlangen Luitpoldstr. 15 • 09131-26658	37520 Osterode Markt 14 • 16 • 05522-73011
45329 Essen Altenesser Str. 448 • 0201-343937	71777 Pforzheim Scharnhorststr. 12-14 • 07231-560655
37085 Göttingen David Hilbert Str. 2 • 0551-46563	24306 Plön Lübsches Tor • 04522-3412
Kirchbaumstr. 19 • 06203-44686	66578 Schiffweiler Kreissstr. 18 • 06821-632163
52525 Heinsberg Gangolfus Str. 25 • 02452-4817	29525 Uelzen Hutmacher Str. 11 • 0581-79371
34131 Kassel Lange Str. 81 • 0561-39463	38300 Wolfenbüttel Neimstätten Weg 23 • 05331-61820
24116 Kiel Sternstr. 18 • 0431-970046	38440 Wolfsburg Laagbergstr. 63 • 05361-37474
Palm Str. 45-47 • 0221-2579741	

Werden Sie SOFT & SOUND Partner

- auch als Shop im Shop-Lösung - über SOFT & SOUND Entertainment
Ahnfeld Straße 62 • 40239 Düsseldorf
Tel. 02 11-61 30 84 • Fax 02 11-64 11 123

Im Frühtau zu Berge ...

Arcode-Action fast wie ous der Spielholle

Besonders viele Motorbike-Games gibt es ja nicht auf dem PC – außer CycleMania und Road Rash. Die Jungs von Graftgold liefern jetzt mit MOTOX einen schicken Renner ab.

Was an **MotoX** gleich zu Anfang ins Auge fällt, ist sein Umfang. Sage und schreibe

32 über den ganzen Globus verteilte Rennstrecken warten darauf, Deinem Cross-Bike die Heultöne beizubringen. 32 Kurse – das artet schon echt in Arbeit aus, wenn man da überall top sein will. Apropos Arbeit: Programmierer Andrew Braybrook verriet uns hinter vorgehaltener Hand, daß mit einem bißchen Glück bis zum endgültigen Produktionstermin auch noch ein paar Speedkurse fertig sind, auf denen Du dann voll aufdrehen kannst, denn im Moment konzentriert sich das Game noch ganz auf wild bewegte Cross-Strecken, auf denen Du

zwar eine Menge Geschicklichkeit
brauchst, aber natürlich die Maschine
tempomäßig nicht ausreizen wirst.

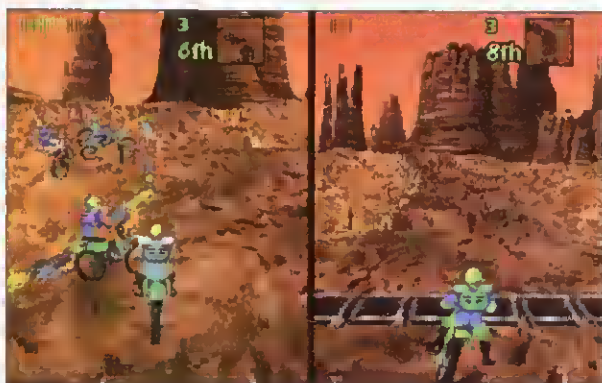
Solange das Bike in der Luft ist, kannst Du natürlich nicht steuern, deshalb ist die Wahl der Route von äußerster Wichtigkeit (falls Du natürlich auf spektakuläre Crashes stehst, bitte schön!). Ein schön dezent gehaltener Scanner zeigt den vorgeschriebenen



Butterweiches Scrolling bringt dem Spiel die richtige Action

Mopped fahr'n

Ich hab' auf einer XT500 das Motorradfahren gelernt, und ich weiß, wie es sich anfühlt, wenn man durch die Luft fliegt (mal mehr, mal weniger freiwillig). So ein Feeling von Authentizität ist mir bisher noch bei keinem Simulator untergekommen, weshalb ich absolut heiß auf die Vollversion bin – schließlich mag ich's trotz allem bequem, und im Winter die Hänge ruf und runter zu rasen, das gönne ich mir in Anbetracht der Qualitäten von MotoX dann doch lieber am Monitor. *Antje*



**Im Netzwerk
wird es richtig
spannend**

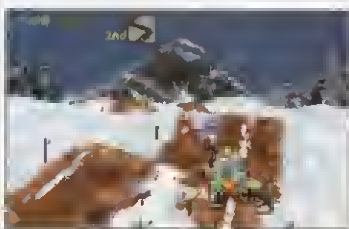
Überhaupt verhalten sich die Bikes ziemlich echt: Ist man beispielsweise an einem Hang von der Piste abgekommen und muß jetzt an der Steigung wieder anfahren, ist das sehr viel schwieriger als an einer ebenen Stelle, und Matsch, Schnee oder Sand (je nach Szenario) spritzt herum, daß es eine wahre Pracht ist. Echt schwierig wird es, wenn Du mit gesplittetem Bildschirm gegen einen Freund und sechs Computergegner antrittst. Da ist die Gefahr von Kollisionen ziemlich

groß, und Du brauchst eine ganze Menge Geschick, Dich aus den Massenkarambolagen herauszuhalten. Schicke Kamerafahrten, wenn man sich seinen Höllenritt noch mal ansehen will,

gehören zu dieser Art Game zwar eigentlich dazu, sind hier aber besonders gut ausgefallen.

Neben den anderen üblichen net-ten Kleinigkeiten wie Wahl der Nationalität, Fahrfarben usw. wurde auch noch ein Editor implementiert für all

Eine Motocross-Simulation nennen wir mal eine originelle Idee



Wer bremst, verliert

jene, denen die 32 sehr abwechslungsreichen Kurse nicht reichen,

Ein gewisses Strategie-Element rundet das wirklich nette Game noch zusätzlich ab: Sicher ist es schön, als erster durchs Ziel zu gehen, aber Geld (um die Kiste weiter aufzurüsten) und Punkte erhalten in jedem Rennen die ersten vier Fahrer. Es ist nicht unbedingt nötig, immer als erster im Ziel zu sein, um eine Runde weiter zu kommen, theoretisch langt auch ein beständiger zweiter Platz, um letztendlich auf dem Siebertreppchen zu stehen.

Schon die von uns getestete Beta-version begeisterte durch weiches Scrolling und das bereits gut ausgebaute Gameplay – das macht Appetit auf Dezember, wenn das Spiel der Renner des Weihnachtsgeschäfts werden soll (und kann). ☐

ah



Fies: Die Energiekugel wird abgeschickt, wenn man eine Bodenplatte betritt, die eine Tür öffnet

Blue Bytes erstes Rollenspiel ist da: Albion mischt Fantasy mit High-Tech und läßt in den Dungeons die Knochen knacken.

Ausbeuter im All

Die Erde am Abgrund: Die Rohstoffreserven sind aufgebraucht, die letzte Galapagos-Insel wird von militanten Naturschützern mit einem Minengürtel umgeben, und in Europa scheiterte der 14. Versuch, eine gemeinsame Währung einzuführen, mal wieder am Widerstand Deutschlands.

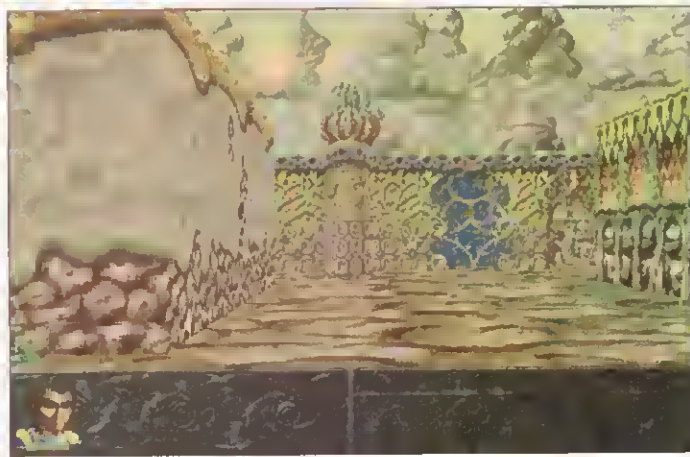
Der einzige Ausweg für die Menschheit ist die Flucht ins All. Deshalb startet ein riesiges Schiff mit dem Namen Toronto zu dem vielversprechendsten Planeten, den die Astronomen nur finden konnten.

Dieser Planet wird allgemein nur Nugget genannt, denn er enthält so viele Erze, Öl und Mineralien, daß damit die gesamte Menschheit über Jahrhunderte versorgt werden könnte. Und der Planet ist so wüst und leer, daß man Schwierigkeiten mit Außerirdischen nicht befürchten muß.

Unerwartete Begegnungen

Von wegen: Als Pilot Tom Driscoll sich für den ersten Erkundungsflug zur Planetenoberfläche fertig macht, ahnt er nicht im geringsten, wie sehr das Leben auf Nugget tobt – oder besser: darunter.

Hier beginnt die Spielhandlung von *Albion*. Erstes und zunächst einziges Mitglied der "Party", der Abenteuertruppe, ist natürlich Tom, der Pilot. Und noch bevor man überhaupt mit Tom einen Schritt auf den Planeten setzen kann, muß auf



Wunderschön: die Dungeons aus der Walt-Disney-Ecke und nicht aus der Gruselkammer

der Toronto noch so einiges abgeklärt werden.

Das ist eines der wesentlichen Spielmerkmale von *Albion*: Nie wird die Handlung hauruck vorangetrieben, immer legen die Designer viel Wert auf Details und entwickeln die Geschichte langsam und behutsam.

High-Tech-Dungeon: Durch diese Tür kommt man nur, wenn man dem Roboter schnell folgt

Natürlich geht es irgendwann in tiefe Dungeons, wo es richtig zur Sache geht und die magischen Zaubersprüche (55 gibt es!) nur so durch die Gegend fliegen. Aber *Albion* ist eben kein reines Dungeon-Adventure, sondern unterteilt die epische Ge-

schichte in großzügige 2D- und 3D-Abschnitte.

Der erste dieser Abschnitte ist die Erkundung des Raumschiffs. Mit der linken Maustaste führt man den Helden durchs Schiff, mit der rechten werden Gegenstände angeklickt, Türen geöffnet und Unterhaltungen geführt – "Kontextmenü" nennt man das bei Windows 95,

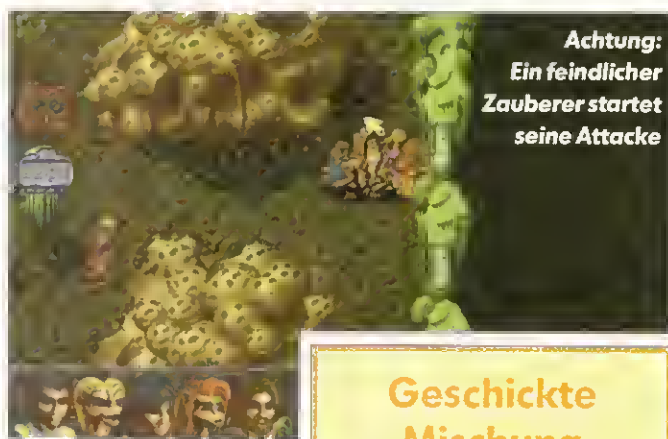
aber unter DOS funktioniert's genauso. In den 3D-Abschnitten behält die rechte Maustaste ihre Funktion bei, während die linke, je nach Stellung des Mauszeigers, die Party nach vorn laufen läßt, dreht, sich zur Seite bewegen läßt oder den Blick zum Boden öffnet.

Gerade das vorsichtige Abtasten der Dungeons im Decken- und Bodenbereich kann überlebenswichtig werden. Denn was nützen die ganzen

STONED AGAIN

Albion bietet nicht nur Action und eine komplexe Handlung: Der Humor kommt ebenfalls nicht zu kurz. Das sind die zahlreichen, witzigen Chats mit Charakteren oder die Infos aus dem Computer, die für Lacher sorgen. Und da gibt es neben den Körperattributen wie "gelähmt", "blind", oder "panisch" noch die Eigenschaft, einfach mal "stoned" zu sein. In diesem Zustand, so der Hersteller, sei der entsprechende Charakter zu "keiner mentalen Aktivität" mehr fähig. Also: Don't do this at home, kids!





Geschickte Mischung

Blue Byte lehrt die anderen Rollenspiel-Hersteller Mores und bietet mit Albion eine geschickte Mischung aus Fantasy und Science-fiction. Neben vielen Dungeons gibt es eine erfreulich gute Handlung nebst Charakter-Entwicklung. Ein tolles Spiel für Rollenspiel-Einsteiger und -Profis gleichermaßen, und ein guter Einstand für Blue Byte in diesem Genre!

Michael

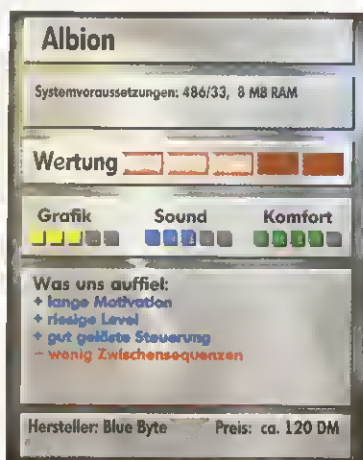
Lebenspunkte, wenn am Boden eine Falltür aufgeht? Ebenfalls sehr witzig: Bodensegmente, die wiederum andere Segmente aktivieren, die wiederum Türen öffnen und so fort. Albion bietet in puncto Puzzlevielfalt eine ganze Menge. Gerade erfahrene Spieler werden sich daran laben können.

Magie und Fantasy

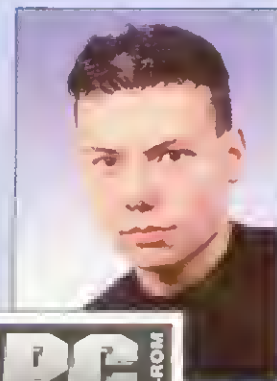
Doch im Grunde kommt jeder bei Albion auf seine Kosten. Blue Byte verzichtete erfrischerweise auf eine ganze Reihe der sonst üblichen Rollenspielklischees. Die nötigen Fantasyelemente mit all der Magie wurden geschickt mit einer Fülle von Science-fiction aufgepeppt. So tragen unsere maximal fünf Helden nicht nur Streitäxte, sondern auch Pistolen, wenn es sie zu kaufen gibt. Und die Dungeons sind nicht nur Repliken aus Doom, sondern bieten ebenso High-Tech-Look für das nächste Jahrtausend.

Hinzu kommen noch unzählige Charaktere, die mit News oder Waren aufwarten, eine knubbelige Grafik mit einigen wunderschönen Bildern sowie ein simples, leicht zu bedienendes Kampfsystem. Und daß bei all diesen Features die inhaltsarmen Grafik-In- und -Extras beschnitten wurden, kann man Blue Byte bei diesem rundum gelungenen Spiel überhaupt nicht übelnehmen. □

msu



Insider



Am 28. Mai 2074 werde ich hundert Jahre alt. Davor ein abwechslungsreiches Leben. Als Kind oft auf den Kopf gefallen. Ausbildung als Wirtschaftsassistent (Informatik), danach Fachoberschule Wirtschaft. Bundeswehrzeit zum Glück auch schon hinter mir.

? Was machst Du, wenn Du frei hast?

Musik hören, lesen, Magic - The Gathering spielen, mit Freunden weggehen, auf das erste gute VR-Headset warten.

? Welchen Beschäftigten gehst Du aus dem Weg?

Vor dem Fernsehgerät "abgammeln", Chips fressen.

? Was spielst Du am liebsten?

Rollenspiele mit guter Atmosphäre, Adventures

? Welche Spiele magst Du nicht?

Wirtschaftsspiele - mit wenigen Ausnahmen

? Was liest Du am liebsten?

Werke von William Gibson, Bücher aus der Ravenloft-Reihe

? Was steht bei Dir auf der roten Liste?

Solche Schriftstücke lasse ich rechtzeitig wieder im Regal verschwinden

? Welche Musik hörst Du gerne?

Electronic Body Music, Dark-Electro, Industrial

? Welche hörst Du nicht?

Rap, Hip-Hop, Dance-Floor, Heavy Metal, Billig-Techno

? Was bannt Dich an Leinwand und Bildschirm?

Alien(s) I & II, Bram Stokers Dracula, Highlander I, The Crow

? Was treibt Dich zum Filmboykott?

Akira, 08-15 Hollywood-Brutalos, Serien - mit Ausnahme von Star Trek

? Was hältst Du für die bedeutendste Errungenschaft der Menschheit?

Die Erfindung des Ausschaltknopfes eines Fernsehgerätes

? Was ist ihr größter Fehler?

Die Idee von nuklearen Waffen

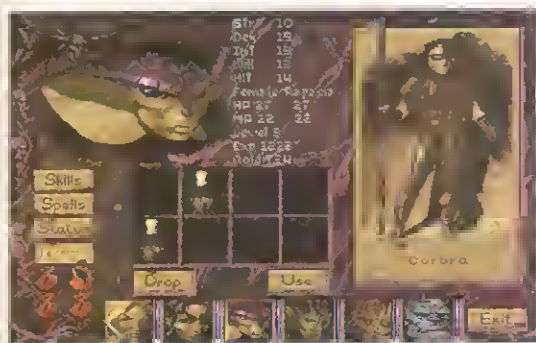
? Was - ganz allgemein - magst Du?

Virtual Reality, echte Freunde, schwarze Klamotten, Frauen, Tiere, Kunst

? Was magst Du nicht?

Tierquälerei, Langeweile, Einsamkeit, arrogante Menschen, rauchen, starke alkoholische Getränke

Entscheidung am Donnerpaß



Als die Nocturnals die südlichen Länder überrannten, wogen sich die Menschen im Norden noch in Sicherheit. Doch das Böse ist nicht aufzuhalten, und sogar der als unüberwindlich geltende Skelon Paß fällt ...

Aden war eine friedliche Welt, in der die Völker in Eintracht lebten, bis zu jener Sonnenfinsternis, die den Schrecken der Nocturnals gebar. Scharen von Kreaturen und Wesen der unterschiedlichsten Gestalt, die nur eins gemeinsam haben: eine Seele aus purem Bösen. Doch selbst mit vereinten Kräften gelingt es nur langsam, die feindlichen Kräfte zurückzudrängen.

Während die Armeen von Aden mit den Nocturnals in den südlichen Provinzen kämpfen, glaubt man das Nordland in Sicherheit. Eine Kette riesiger, unüberwindlicher Berge, die "Wand" genannt, trennt die nördlichen Provinzen Adens vom Süden ab. Nur durch ein einziges Tal, den Skelon Paß, gelangt man dorthin. Dazu wird dieser Paß von einer magischen Wand mit ungeheurer Stärke versperrt. Niemand glaubt, daß die Nocturnals intelligent genug wären, die Festung auf der Berghöhe anzugreifen, die das magische Feld erzeugt, doch als der Wall fällt, müssen die Bewohner von Aden erkennen, daß die Nocturnals nicht einfach nur Bestien sind.

Lange Zeit war der Name SSI untrennbar mit "Dungeon&Dragons"-Games für Computer verbunden. Als Garant für beste Fantasy-Rollenspiel-Unterhaltung stand SSI hier unangefochten an der Spitze der Companys, die sich diesem Genre widmeten. Als SSI dann

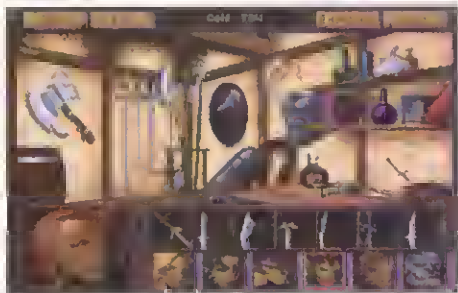


Lange Nächte mit World of Aden sind garantiert

Größtenteils im klassischen Gewand präsentiert sich Thunderscape



Für jeden Waffengang die richtige Ausrüstung



fast über Nacht die Lizenzen an "Dungeon & Dragons" verlor, entschloß man sich, nicht gleich wieder mit einer langfristig unsicheren Lizenz

anzufangen. Mit großem Aufwand und viel Liebe zum Detail entstand aus diesem Grund die Spielwelt Aden, die aber nicht nur Computer-Rollenspielen als Hintergrund dienen sollte, sondern auch gleich als Brett-, als Strategie- und als Sammelkarten-spiel ausgearbeitet wurde.

Der elektronische Auftakt in der World of Aden liegt jetzt in Gestalt von Thunderscape vor. SSI realisierte das Game mit einer 3D-Engine, die es

dem Spieler erlaubt, frei im Gelände umherzuwandern. Kämpfe jedoch werden nicht in Echtzeit ausgefochten, sondern zugewise in bewährter Rollenspielmanier. Das ausschließlich auf CD erhältliche Game besticht zudem mit einer Unzahl von (englisch) gesprochenen Kommentaren und Monologen. Die 3D-Engine selbst ist von der Geschwindigkeit her ganz passabel und kann sogar schiefe Ebenen

darstellen. Grafisch erkennt man in dem Game also viele gute Ansätze, nur leider wirkt es teilweise noch etwas unfertig. Doch für diese kleinen Mängel versöhnt die phantastische Welt Aden reichlich mit ihren vielen Details, Rassen und Ländern.

Ganz offensichtlich hielt man bei SSI nichts davon, sich nach dem "Dungeon&Dragons"-Debakel in eine Ecke zurückzuziehen und seine Wunden zu lecken. Vielmehr trat die Firma auf der ganzen Linie die Flucht nach vorn an, und der Einsatz hat sich gelohnt. Alles, was bisher von Aden zu sehen und zu spielen war, insbesondere das Computerspiel, machte einen ausgezeichneten Eindruck. Es ist tatsächlich gelungen, die lange Erfahrung auf dem Gebiet Rollenspiel in dieses Projekt einzubringen und ein überzeugendes Debüt abzuliefern.

□
hs

Thunderscape

Systemvoraussetzungen: 486/33, 8 RAM

Wertung

Grafik	Sound	Komfort
 	 	

Was uns auffiel:
+ gut steuerbare 3D-Engine
+ aufwendig gestaltete Charaktere
- Grafik wirkt teilweise unfertig

Hersteller: SSI Preis: ca. 100 DM

BIETE HARDWARE

486 DX2/66, 8MB RAM, 340 MB HD, 256 KB Cache, DS CD-Rom, SVGA 1 MB, 14"-Monitor, 3,5" + 5,25" Floppy, VP 1200 DM, Tel. 07159/18225 (abends: Jens)
Außerdem: 286 AT, 35 MB HD, etc. DM 200

Biete Platine: 486 DX2 - 66 MHz AmIBIOS + 256 kB Cache + 8 MB RAM + SPEA- VEGA-PLUS Grafikk. + Controller (alles VLB) für 1100 DM unter 03494/24040 ab 18 Uhr (Andreas)

BIETE SOFTWARE

Diverse Programme für den PC. Liste gratis anfordern. T. Panyrek, Postfach 9, A - 1153 Wien

Originale für 5 DM: Battle Isle, DSA 2, Dark Forces, X-Com, NBA 95, History Line, etc. Liste gg. 2 DM. Ole Brandenburg, Meerstraße 83 b, 14055 Berlin. - Nur Originale - PC -

Verk./Tausch: Killing Moon 50 DM, Phantasmag. (US) 70 DM, Kyrandia III 50 DM, System Shock (Disk) 40 DM.
Suche: Need for Speed.
036450/30767, fragt nach Marc

CD: Full Thr., Com & Conqu., BI3, Bioforge, NBA, KQ7, Woodr., Rebel. **DISK:** Larry 6, FIFA Soc., Sam & Max, PQ4, Kyrandia. Liste anfordern!
Fax: 08621/64137.
Tel.: 08621/3630 (Sebastian)

PC-Originale: Battle Isle 3, WC3, Tie Fighter, Ascendancy, Monkey 2, Command and Conquer, Fade to Bl., Simon 2, Magic Carpet 2, BMH, DSA2, Apache Longbow, etc.: 030/3041503

Verkaufe ca. 300 ältere ATARI-ST-Originalspiele mit Anf. u. Verp.; pro Spiel DM 5 (+ Porto), Mindestabnahme 10 Stück. Gesamtpreis DM 1200.
Tel. 0711/7970285 ab 20 Uhr.

PC: Wizardry 6+7 CD 45 DM; Ultima 6+7, Lemmings 1 + More, Might & Magic 3+4, Liti Divil, Death Knights, Planets Edge, Dungeon Hack, Dark Sun,

Hurra D., Burning Steel 2 - je 35 DM. 02327/73161

KONTAKTE

Suchen freie Mitarbeiter zum Vertrieb von Software am PC. Legal u. gut bezahlt! Infos bei Red Line, Innaustr. 10, 83026 Rosenheim

Computer-Club Hannover e.V. sucht noch Mitglieder. Eigene Mailbox + Vereinszeitung. Infos schriftlich vom Computer-Club, Heusinger Str. 16, 30419 Hannover

Spielfans! gesucht. Wer zeigt mir gegen Honorar seine besten Spiele für ein Kunstprojekt? Raum Hamburg, Elbtreppe 15 c, 22763 Hamburg, 040/39 49 07 - F. Japp

VERSCHIEDENES

Pinball-Illusions-Jacke an Liebhaber zu verkaufen. Gewinn aus PC-Spiel 7/95. Tel.: 0209/144617

SSMB - die Mailbox ohne Gebühren! V.34 + V.FC Modem: 02234/700282 X.75
ISDN: 02234/942201

Attraktiver Nebenverdienst durch leichte Arbeit am PC. Info für 2 DM RP von Carsten Korwes, Bahnhofstr. 61, 21224 Rosengarten

Hoher Heim-Nebenverdienst !!! Bis 200 DM/Tag. Schreibtätigkeit vom Schreibtisch aus. Unterlagen gg. 1 DM Rückp. (Briefm.): Serter-Versand, Mittelstr. 31, 40789 Monheim

Ungewöhnliche, aber seriöse PC-Tätigkeit, die Sie haupt- o. nebenberuflich zu Hause ausüben können. Sehr hoher Verdienst. Ausführliches Informationsmaterial gegen 3 x 1 DM Porto. Zuschriften unter Chiffre: PCS1/12/95

DINOMATH Rechentrainer
Gratisinfo: I.T.SOFT, Postfach 1671, 73606 Schorndorf,
Tel.: 07181/21709

G

Inserentenverzeichnis

Althoff.....	67	Infogames	9	Sacht	39
BMG	27, 69	Jerry Green.....	110	SideStep	110
Brinkmann Niemeyer	128	JES	115	Sierra Koktel	15
CDV	2, 33	Kerklaue	61	Soft & Sound.....	105
Cross Computersystems	21	K+H Soft- und Hardware	110	Software 2000	25, 71
Cybersoft	45	KröGer, Software Vertrieb	79	Sony Interactive Entertainment.....	31
Data House	110	KuWo Versand.....	110	Software Seemann	113
Drachenschmiede.....	110	Litfin/Neo.....	72	SSV	110
Elsa	58	Media Point	16/17	Topware	127
Game It!	41	MicroVision	91	Tronic-Verlag.....	64, 65, 87, 93, 95
Game Tek	37	Multi Media Soft	81	Warner Interactive Entertainment ..	19, 63
Golden Game Versand	101	NBG	13, 85	Wial	35
Greenwood	10/11, 47	News Software	110		
Groß Electronic.....	49	Okay Soft.....	101		

20000

CD-ROM

Command & Conquer (DV)	100,00 DM
The 11th Hour (DA)	115,00 DM
Prisoner Of Ice (DV)	94,00 DM
A IV Networks (DV)	94,00 DM
Warcraft (DV)	91,00 DM
USS Ticonderoga (DV)	87,00 DM
Hi' Octane (DV)	98,00 DM
EA Sports Rugby (DA)	90,00 DM
Star Trek-A final unity (DV)	112,00 DM
Bloodwings (EV)	98,00 DM

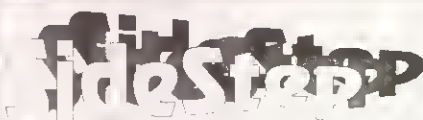
Außerdem führen wir Hardware und Anwendersoftware (auf Anfrage).

Kostenlose Preisliste
bei

K+H Soft & Hardware GbR
S. Kempchen, J. Höpfner
Hohentorstr. 54, 28199 BREMEN

Tel. 0421/508409 & 0421/507807, Fax: 0421/507807

30000



Karsten Schaper

Computerfachhandel
Fliederstr. 21
33175 Bad Lippspringe

Aktuelle Highlights...

HP DJ Tintenpatrone	45,- DM
Original Cherry Tastatur	49,- DM
80 W Aktiv Boxen	59,- DM
486DX2/66 Prozessor	68,- DM
Double Speed CD RDM	99,- DM
Soundblaster 16 V. IDE	189,- DM
1,08 GB FB, SCSI HD	499,- DM
Pentium 90 Mainboard, Intel T. Chlp	799,- DM
17" Monitor, Tiger JD178, 82kHz	999,- DM

Händleranfragen erwünscht!

Also... fordert einfach unser Komplettpreisliste
unverbindlich und völlig kostenlos an...

Telefon & FAX: 05252 / 54196

SOFTWARE + ZUBEHÖR

Atari ST MAC
PC C-64/128
SEGA **CD-ROM**
AMIGA CD 32
NINTENDO uvm. ...



Fordern Sie kostenlos und unverbindlich
unsere GRATIS-INFOS an.
Bitte unbedingt Ihr System angeben!

DATA HOUSE Inh. Kai-Uwe Dittich

Harleshäuser Straße 67 34130 Kassel

Versand: Mo. - Fr. 9 - 19 Uhr, Sa. 9 - 13 Uhr

Ladenlokal: Mo. - Fr. 15 - 18 Uhr, Sa. 9 - 13 Uhr

Telefon: 0561 - 68012 Fax: 68405

40000



Großhandel
für Computerspiele
& CDROM

Bitte nur Händleranfragen!

News Software GmbH

Birkenstr. 42 - 40233 Düsseldorf

Tel.: 0211/676201 Fax: 0211/671544

90000

DIE DRACHENSCHMIEDE**Tolle Sachen!**

Live-Rollenspiel: Masken, Make Up, Kostüme,
Lederartikel, Wäffen und Materialien zum Eigenbau;
Mittelalter: Schwerter, Helme, Kettenhemden,
Fantasy-, Mystik- und historischer Schmuck, Buckles,
Met, Trinkhörner und Krüge, CD's, Drachen und
Magier, Karten und Spiele und mehr: Star Quest,
das Science Fiction Postspiel u.s.w.!

Kostenlose Infos bei uns anfordern:



DIE DRACHENSCHMIEDE 5 x in Deutschland:

10967 Berlin, Schönestraße 29 * +4789 Bochum, Universitäts-
straße 26 * 86150 Augsburg, Winiergasse 1 (bald) * 91541 Rothen-
burg, Galtengasse 40 * Versand und Infos 97993 Gredlingen-
Blumweiler, Tel.: 0 79 39-3 53, Fax: 0 79 39-13 18 *
Hauptkatalog 20,00 DM Vorkasse oder 26,00 DM bei NN

50000

Jerry Green**Hard- & Softwareversand**

Wir verkaufen Spiele und Zubehör für:

PC CD-Rom
Amiga Sega 3DO
Video-CD CD-i
Nintendo Mac

Komplette Preisliste mit über 1200 Artikeln
gegen 3DM in Briefmarken an:

Jerry Green
Corneliusstr. 5
55545 Bad Kreuznach

60000

Kuwo-Versand

(Inhaber Kuben-Wolf GbR)

Hardware

miro Video 20SD, 2MB, PCI	299,-
1,08GB HDD Quantum IDE	399,-
AMD 486DX4-120 CPU	229,-
486er CPU-Leiselüfter	9,90
GBT 486AM-Mainboard, PCI	229,-
Pentium 90 CPU, Intel	549,-
GBT 586AT-Mainboard, PCI	349,-
Aktiv-Boxen 15Watt (PMPD)	27,90

!!! Händleranfragen erwünscht !!!

Software

(CD-ROM)

Silent Steel, dt., 4CD's	111,-
Noctropolis, dt.	34,90
Microprose F1GP, Teil 2	89,90
The 11th Hour, dt.	89,90
Space Quest VI, dt.	89,90

Kostenlose Preisliste bitte gleich anfordern !!!

(!! KEIN LADENLOKAL !!)

KUWO-Soft Am Witten 2 66822 Lebach
Tel: 06881-53232 Fax: 06881-53521

Österreich

POSTSPIELE!

POSTSPIELE? Schon gehört? In unseren
Spielen ist was los!

- Fantasy - Legends, Epic
- Science Fiction - CTF 2187
- History - World Conquest
- Wirtschaft - Iron & Steam

Beispiel LEGENDS: es wird eine
fantastische Welt simuliert, mit Städten,
Ruinen, Religionen, Märkten, Gilden, Orks,
Zwergen, Drachen, Magie und vieles mehr.

Also unverbindlich ~~an die~~ ^{an die} ~~Legends~~ ^{Legends} oder
ein gratis ^{Regel} ~~CTF~~ ^{CTF} ~~CTF~~ ^{CTF}
(Epic, ^{World} ~~World~~ ^{Conquest} ~~Conquest~~ ^{Conquest} oder I&S)
anfordern.



SSV Klapp-Bachler
OEG, PF 1205c, A-8021 GRAZ
A-0316/919327, Fax A-0316/910318

Die nächste

erscheint am

6. Dezember 1995.

Anzeigenschluß für
Ausgabe 2/96 ist der
29.11.1995

Windows 95

– was nun?

Folge II


Mit Windows 95 hat sich einiges verändert – nicht nur was Windows-Anwendungen betrifft. Auch für DOS-Spiele und deren Installation beginnt jetzt ein neues Zeitalter. Hier die Fortsetzung unseres Artikels.

Wir haben Euch in der letzten Ausgabe der PC Spiel mehrere Methoden vorgestellt, DOS-Spiele trotz und mit Windows 95 zum Laufen zu bringen (siehe Kasten "Was bisher geschah ..."). Nun gibt es aber – wie schon unter Windows 3.1 – auch die Möglichkeit, DOS-Programme direkt in die grafische Oberfläche einzubinden, so daß sie sich wie Windows-Anwendungen per Mausklick starten lassen. Bei den diesbezüglichen Möglichkeiten hat "95" sogar mächtig zugelegt. Was das für neue Möglich-

keiten sind, und wie Ihr sie nutzen könnt, wollen wir Euch jetzt bei einem kleinen Exkurs demonstrieren. Dabei werden wir Euch unter anderm zeigen, wie man einen Desktop-Ordner – nicht nur für DOS-Spiele – anlegt, wie man darin ein Start-Icon erzeugt und dessen "Eigenschaften" so konfiguriert, daß die ganze Sache läuft.

Neue Heimat: Desktop-Ordner

Der gute (?), alte (!) Programm-Manager, der das Bild von Windows 3.1 geprägt hat, ist tot. Programme und Dokumente finden nun entweder im Start-

menü oder unmittelbar auf dem "Desktop", dem Bildschirmhintergrund von Windows 95, ein neues Zuhause. Da PC Spieler in aller Regel grafisch orientiert

sind, werden wir das texttrüchtige Startmenü außen vor lassen und statt dessen einen neuen Desktop-Ordner anlegen, der ausschließlich dem Starten von

Was bisher geschah ...

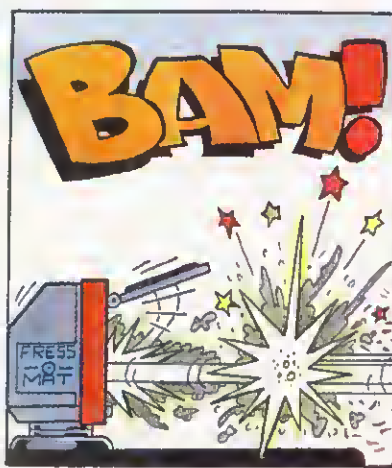
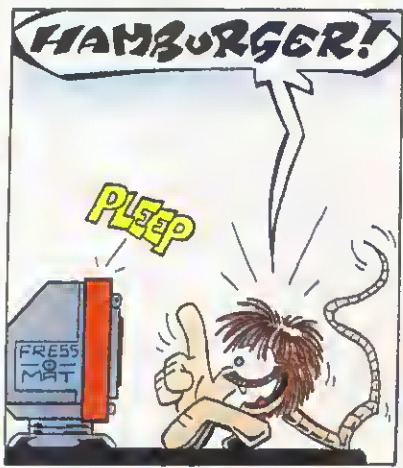
Auch wenn es so aussieht, als wenn Windows 95 gänzlich ohne DOS zurechtkommt, bietet Microsofts neues Betriebssystem mehr Wege zur vertrauten Kommandozeile als sämtliche Vorgänger:

Die MS-DOS-Eingabeaufforderung ist ein "virtueller" (per Software nachgebildeter) MS-DOS-Rechner, der – sofern man sich die Mühe machen will – zwar individuell konfigurierbar ist, der aber mit manchen DOS-Programmen, die direkt auf die Hardware zugreifen, unter Umständen nicht zurende kommt.

Für solche – noch Auskunft von Microsoft seltenen – Problemfälle, verfügt Windows 95 über eine

völlig neue Betriebsart, den MS-DOS-Modus. Dabei zieht sich Windows fast völlig aus dem Arbeitsspeicher zurück und hinterläßt den DOS-Programmen die volle Verfügungsgewalt über die Hardware. Manko dieser Lösung ist die auf Windows zugeschnittene Startkonfiguration, die weder EMS-Speicher noch einige notwendige Gerätetreiber zur Verfügung stellt.

Als Ausweg aus der auch unter Windows 95 nicht völlig gelösten DOS-Problematik gibt es die Möglichkeit, den Rechner mit der ursprünglichen DOS-Konfiguration zu booten. Dazu reicht es, kurz nach dem Start des Rechners die Taste [F4] zu drücken.



DOS-Spielen dienen soll. Dazu klickt Ihr mit der rechten (!) Maustaste einmal auf den Desktop und wählt die Befehlsfolge *Neu/Ordner* aus dem sich öffnenden Kontextmenü. Es erscheint nun ein neues Ordnersymbol auf dem Desktop. Überschreibt die Unterzeile "Neuer Ordner" mit einem aussagekräftigen Namen, beispielsweise "DOS-Spiele". Nach einem Druck auf die Eingabetaste ist der neue Desktop-Ordner startklar. Falls Euch nachträglich doch ein anderer Name passender erscheinen sollte, könnt Ihr den Ordner – so wie jedes andere Desktop-Objekt – nach zweimaligem Anklicken seiner Unterzeile (ungefähr im Sekundenabstand, kein Doppelklick) neu benennen.

Anlegen eines Programm-Icons

Öffnet den neuen Ordner mit einem Doppelklick. Um in seinem Inneren ein neues Start-Icon anzulegen, klickt Ihr erneut mit der rechten Maustaste auf den Ordnerhintergrund und wählt die Menübefehlsfolge *Neu/Verknüpfung*. Sofern bekannt, könnt Ihr den Pfadnamen (den zusammengesetzten Verzeichnis- und Dateinamen) der Datei, mit dem das Spiel gestartet wird, in das Textfeld *Befehlszeile* eingeben – etwa "c:\dark\dark.exe". Einfacher ist jedoch die direkte Auswahl von Verzeichnis und Startdatei mit

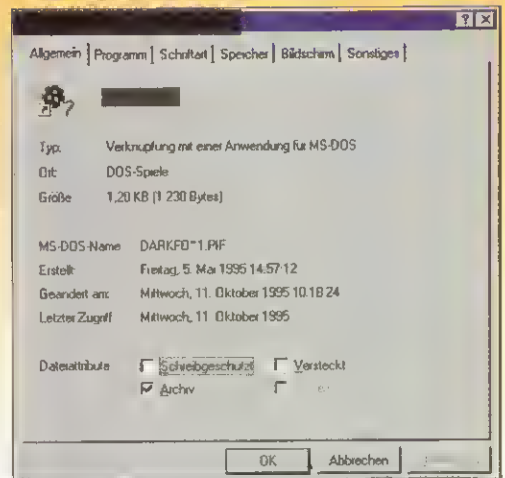
Hilfe des *Durchsuchen*-Dialogs, der mit der gleichnamigen Schaltfläche gestartet wird.

Nach einem Klick auf *Weiter>* könnt Ihr eine Programmbezeichnung eingeben, die als Untertitel des Start-Icons Verwendung findet (beispielsweise "Dark Forces"). Ein erneutes Anklicken von *Weiter>* führt Euch auf die letzte Seite des Dialogs, in der Ihr ein grafisches Symbol für das DOS-Programm auswählen könnt. Nach dem Beenden des Dialogs mit einem letzten Betätigen der *Weiter>*-Schaltfläche erscheint das neue Start-Icon nun innerhalb des Desktop-Ordners, wo Ihr es mit Hilfe der Maus an eine Euch genehme Position verschieben könnt.

Jede Menge Eigenschaften

Im Unterschied zu Windows-Anwendungen gibt es bei DOS-Programmen viele Faktoren, die die Lauffähigkeit, Performance und die Kooperation mit dem grafischen Betriebssystem nachhaltig beeinflussen. Windows 95 weist daher jedem neuen DOS-Programm (genauer: seinem "verknüpften" Start-Icon als dessen Stellvertreter) einen Satz von Eigenschaften zu, über die die meisten dieser Faktoren kontrolliert werden können. Um die aktuellen Eigenschaftswerte eines DOS-Programms zu überprüfen und bei Bedarf zu verändern,

Bild 1:
Die Auswahl an Start-Icons für die Einbindung von DOS-Programmen ist sehr viel größer geworden



klickt Ihr mit der rechten Maustaste auf das Start-Icon und wählt den Menübefehl *Eigenschaften*.

Der *Eigenschaften*-Dialog besteht aus sechs sogenannten Registerseiten, von denen Ihr jeweils eine durch Anklicken des zugehörigen "Karteireiters" in den Vordergrund holen könnt. Nicht alle Registerseiten sind für unsere Zwecke gleichermaßen wichtig.

So besitzt die Registerseite *Allgemein* mit ihren Infos über die dem Start-Icon zugrundeliegende PIF-Datei in erster Linie nur statische Bedeutung.

Die Registerseite Programm

Die Einstellungsmöglichkeiten der Registerseite *Programm* sind da schon wichtiger:

→ In dem Textfeld, vor dem das Startsymbol zu sehen ist, findet Ihr den Namen des DOS-Pro-

gramms, wie er beispielsweise in der Titelzeile des DOS-Fensters zu sehen ist – sofern das Programm im Fenster ausgeführt wird. Den Text dürft Ihr nach Belieben ändern.

→ Das Textfeld *Befehlszeile* enthält den beim Anlegen des Start-Icons angegebenen Pfadnamen der Datei, mit dem das Spiel gestartet wird. Änderungen sind nur erforderlich, wenn das Spiel in ein anderes Verzeichnis verschoben wurde.

→ Das *Arbeitsverzeichnis* wird bei der Ausführung des Spiels als aktuelles Verzeichnis eingestellt und ermöglicht so das Auffinden der diversen Zusatzdateien, die zu fast jeder Spielekonfiguration gehören. Das Arbeitsverzeichnis ist fast immer identisch mit dem Verzeichnis, in dem sich die in der Befehlszeile angegebene Startdatei befindet. Änderungen

UNPROTECT 5.0

Händleranfragen erwünscht

KEINE LÄSTIGEN HANDBUCHABFRAGEN MEHR. Erstellt Trainer, enthält TIPS und TRICKS zu den meisten Spielen, des weiteren CHEATS und KOMPLETTLÖSUNGEN. Über 200 MB auf CD, monatliches UPDATE

TEL/FAX 069 / 77 19 08

49,00 DM
zuzügl. Nachnahme

Bestellungen an: CD ROM VERTRIEB, Schloßstr. 96, 60486 Frankfurt

sind daher nur im Falle unterschiedlicher Arbeits- und Startverzeichnisse oder nach Verschieben des Spiels in ein anderes Verzeichnis erforderlich.

→ Im Textfeld **Stapelverarbeitungsdatei** können Insider den Pfadnamen einer Batch- oder Stapeldatei angeben. Darin können sich beispielsweise Treiberaufrufe für eine spezielle Spielehardware befinden, die vor jedem Spielestart ausgeführt werden sollen. Wenn das betreffende Spiel jedoch standardmäßig per Stapeldatei gestartet wird, solltet ihr deren Pfadnamen statt dessen als **Befehlszeile** angeben.

tuell vergebene Tastenkombination gelöscht werden.

→ Das Listenfeld **Ausführen** enthält drei vordefinierte Einträge für den Darstellungsmodus des zu startenden Programms. DOS-Programme, die wie die meisten Spiele eine grafische Ausgabe besitzen, sollten in der Regel als **Vollbild** ausgeführt werden. Mit Windows 95 laufen zwar selbst SVGA-Spiele im **Fenster**, die Performance geht dabei jedoch rapide in den Keller. Wenn das Startsymbol eines Programms auf Abruf in der Task-Leiste geparkt werden soll, ist **Symbol** die richtige Einstellung.

am Schriftgrad (die **Schriftarten** sind vorgegeben) zeigen nur in der kurzen Startphase des Programms, die immer im Textmodus erfolgt, ihre Wirkung. Extrem wichtig sind dagegen die Einstellungen der Registerseite **Speicher**, selbst wenn die hier anzutreffenden Voreinstellungen in den weitaus meisten Fällen unangetastet bleiben sollten.

Windows 95 erkennt nämlich in der Regel Art und Größe des von der jeweiligen Anwendung beanspruchten Speichers und teilt diesen im Bedarfsfall dynamisch zu. Damit das funktioniert, muß die Voreinstellung

→ Konventioneller Speicher

Der von allen Programmen (auch von Windows) benötigte "untere" Teil des Arbeitsspeichers bis 640 KB (= Maximalwert für die **Insgesamt-Einstellung**). Da kaum noch ein Programm mit diesem nicht vergrößerbaren Speicher auskommt, lagern die meisten Programmteile oder Daten in höhere Speicherregionen (XMS oder EMS) aus. Das für Spiele eher bedeutungslose Listenfeld **Anfänglicher Umgebungsspeicher** stellt die Größe des sogenannten **Environments** (in Byte) ein. Darin speichert DOS per SET-Befehl ein-

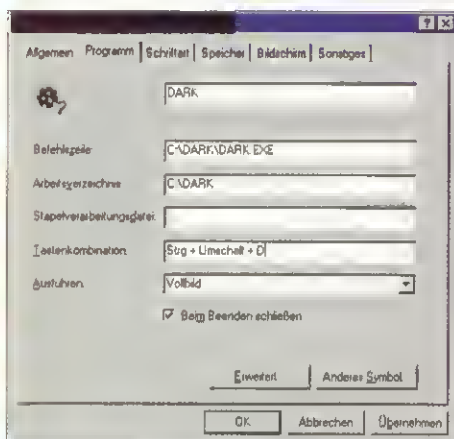


Bild 2: Die Registerseite **Allgemein** enthält in erster Linie statistische Informationen über das mit dem DOS-Programm verknüpfte Start-Icon

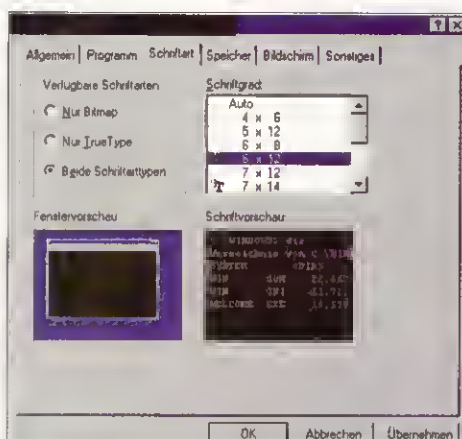


Bild 3: In der Registerseite **Programm** läßt sich unter anderem regeln, ob das Spiel im Fenster oder als Vollbild ausgeführt werden soll

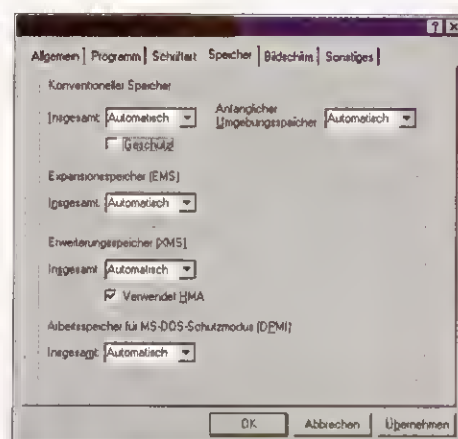


Bild 4: Veränderungen der Schriftart zeigen bei DOS-Anwendungen mit grafischer Bildschirmanzeige so gut wie keine Wirkung

→ Mit einer **Tastenkombination** dürfen ganz Eilige ihr Lieblingsspiel jederzeit ohne Umweg über Desktop-Ordner und Start-Icon per Tastatur starten. Die Tastenkombination muß – wie der Name schon sagt – aus der Kombination von mindestens einer Vorschalttaste ([Umschalt], [Strg] oder [Alt]) und einer beliebigen alphanumerischen Taste (Buchstabe oder Ziffer) bestehen. Dabei sollten jedoch keine vordefinierten Windows-Tastenkombinationen (siehe Windows-Hilfe) überschrieben werden. Mit der [Entf]-Taste kann die ak-

→ Äußerst praktisch ist das Kontrollkästchen **Beim Beenden schließen**. Wenn es angekreuzt ist, geht die Programmkontrolle nach Beenden des Spiels wieder direkt an Windows über – ohne lästiges Schließen des zugehörigen DOS-Fensters.

Schriftart- und Speichereinstellungen

Für DOS-Anwendungen, die wie das Gros der Spiele eine grafische Bildschirmanzeige besitzen, ist die mit **Schriftart** überschriebene Registerseite fast völlig ohne Belang. Die hier vornehmbaren Veränderungen

"Automatisch" für alle Speicherarten beibehalten werden.

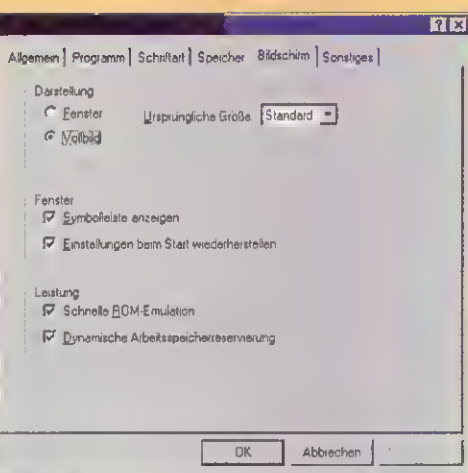
Änderungen sind nur dann notwendig, wenn die dynamische Speicherzuteilung im Einzelfall nicht funktioniert. Dazu muß man allerdings sehr genau wissen, wieviel und welche Art von Speicher das DOS-Programm benötigt. Exakte Handbuchaussagen darüber sind leider keine Selbstverständlichkeit. Hier nun die Bedeutung der diversen Einstellungswerte dieser Registerseite (nähere Informationen über die unterschiedlichen Speicherarten findet ihr in der Ausgabe 5/95 ab Seite 102):

gegebene Informationen, die von allen Programmen abgerufen werden können.

→ Das unscheinbare Kontrollkästchen **Geschützt** dient weniger dem DOS-Programm, im Gegenteil: Sofern es aktiv ist, schränkt es dessen Performance sogar spürbar ein. Der einzige Nutznießer ist Windows, das sich damit vor den Folgen illegitimer Speichermodifikationen durch das betreffende Programm wirksamer schützen kann. Falls Windows nach dem Beenden eines DOS-Programms regelmäßig abstürzt, solltet ihr diese Option aktivieren.

Diese auch als EMS bezeichnete Speicherart wird immer noch vom Gros der DOS-Spiele als Ausweg aus der Speicherknappheit unterhalb von 640 KB verwendet. In modernen PCs steht der EMS-Speicher nur noch selten physikalisch (auf einer Steckkarte) zur Verfügung, sondern wird meistens vom eingebauten Arbeitsspeicher emuliert. Die maximale EMS-Größe von 16 MB bleibt dabei jedoch bestehen.

→ **Erweiterungsspeicher:** Die auch als XMS bezeichnete Speicherart beginnt bei 1 MB und nimmt nach oben hin den gesamten installierten Arbeitsspeicher ein. Aufgrund fehlender Größenbeschränkungen und schnellerer Zugriffe stellt XMS mittlerweile den Standard für die Verwaltung "hoher" Spei-



cherregionen dar. *Verwendet HMA* bedeutet, daß auch die ersten 64 KB, die sich mit einem Trick auch für den konventionellen Arbeitsspeicher nutzen lassen, dem XMS zugeschlagen werden.

→ **Arbeitsspeicher für MS-DOS-Schutzmodus (DPMI):** Die Größe des Arbeitsspei-

chers, die von speziellen Programmen über das Protected-Mode-Interface (DPMI) angesprochen werden kann. Anders als Real-Mode-Anwendungen (wozu die meisten DOS-Programme gehören) können Protected-Mode-Programme den gesamten Arbeitsspeicher direkt und linear

Bild 5:
Wieviel und welchen Speicher ein DOS-Programm benötigt, erkennt Windows in der Regel allein. Die Speicher-Voreinstellungen sollten daher nur im Notfall verändert werden

– also ohne EMS- oder XMS-übliche Tricks – verwalten. Zunehmend mehr Spiele kommen mit einer dafür notwendigen Protected-Mode-„Engine“ auf den Markt.

Rund um den Bildschirm

Die Registerseite *Bildschirm* enthält in erster Linie darstellungsrelevante Programmeinstellungen.

→ In der Gruppe *Darstellung* findet sich als erstes die schon von der Registerseite *Programm* her bekannte Möglichkeit, zwischen Vollbild- und Fensteranzeige umzuschalten. Das ist jedoch keine Doublette, da sich *Fenster* oder *Vollbild* hier ausschließlich auf die Startphase des Programms bezieht, die ja grundsätzlich im Textmodus erfolgt. Ausschließlich dafür

JES
Multimedia

Bestelltelefon:
07191 / 96 02 96
Bestellfax: 07191/96 02 98

Laden und Versand:
Am Obstmarkt 1
71522 Backnang
Tel: 07191 / 96 02 96

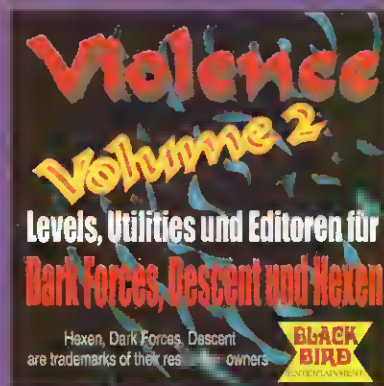
Laden
Bismarckstr. 6
74076 Heilbronn
Tel: 07131 / 62 80 38

Die ultimativen Zusatz-CDs sind da !



**über 1.000 neue
Levels, Sounds, Editoren
für die besten 3-D Action
Spiele die es jemals gab.**

nur DM 39,95



**über 500 neue
Level, Sounds, Editoren
für Dark Forces, Descent
und Hexen**

nur DM 29,95

Hexen DM 99,95

Das neue Hammer von ID Software

Die neuen Spiele - Knüller

Action Soccer	DV	DM 69,95
Command & Conquer		DM 89,95
Duke Nukem 3D*	DA	DM 89,95
Duke Nukem 3D Sharew.		DM 9,95
Hexen	US	DM 99,95
Hexen Demoversion		DM 9,95
NHL Hockey 96	DV	DM 74,95
Quake *	US	DM 89,95
Quake Demoversion		DM 9,95
Ruins*	US	DM 89,95
Tekwar*	US	DM 129,95
Tekwar Demoversion		DM 9,95
Vollgas	DV	DM 79,95
Wichhaven	DA	DM 89,95
Wichhaven Demoversion		DM 9,95

* bei Drucklegung noch nicht erschienen. Alle Preise in DM incl 15 % Mehrwertsteuer. Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten.
Versandkosten: 6,50 - Nachnahme zzgl. DM 3,50. Ab DM 150,- versandkostenfrei. Händleranfragen erwünscht.

gelten auch die Einstellungen für *Ursprüngliche Größe*, die festlegen, wie viele Zeilen pro Textbildschirm dargestellt werden (25, 43 oder 50).

→ Die Einstellungen der Gruppe *Fenster* gelten nur, wenn das DOS-Programm auch im Fenster gestartet wird. **Symbolleisten anzeigen** schaltet die Anzeige der Symbolleiste (über die sich unter anderem die Schriftart verändern oder die Zwischenablage erreichen läßt) ein beziehungsweise aus. *Einstellungen beim Start wiederherstellen* restauriert alle einmal festgelegten Darstellungsoptionen des DOS-Fensters, auch wenn diese beim letzten Programmstart verändert wurden.

→ Das Kontrollkästchen **Schnelle ROM-Emulation** in der Gruppe *Leistung* beschleunigt im aktivierten Zustand die Bildschirmausgabe des DOS-Programms. Falls das Programm jedoch seine Bildschirmausgaben nicht über die Standard-ROM-Funktionen des Video-BIOS abwickelt, sondern über spezielle Treiber, muß das Kontrollkästchen deaktiviert werden.

→ Falls **Dynamische Arbeitsspeicherreservierung** aktiv ist, teilt Windows den Bildschirmspeicherbedarf des Programms, der im Text- und Grafikmodus unterschiedlich groß ist, dynamisch zu, so daß anderen Programmen immer der größtmögliche Speicher zur Verfügung steht.

Sonstiges und der ganze Rest

Unter *Sonstiges* finden sich die übrigen Einstellungsoptionen des Programms in bunter Mischung.

→ **Bildschirmschoner zulassen** (im Abschnitt *Vordergrund*) gestattet dem Windows-Bildschirmschoner (sofern aktiv) auch die Schonung des DOS-Bildschirms. Weil jedoch die wenigsten DOS-Programme auf diese

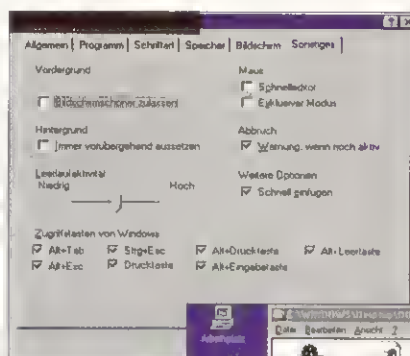


Bild 7: Die Einstellungen, die in den anderen Registerseiten keinen Platz gefunden haben, versammeln sich in Sonstiges

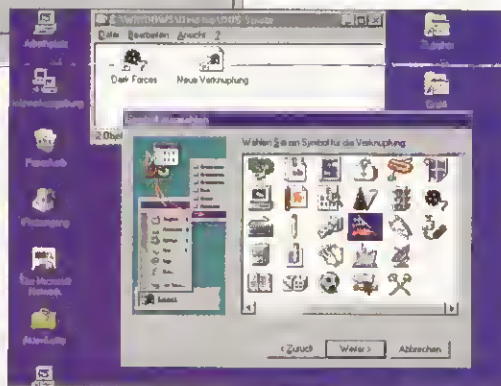
Art der Unterbrechung eingerichtet sind, finden wir hier eine der häufigsten Ursachen für Programmabstürze. Unverständlich, daß diese Option voreingestellt ist. Unbedingt deaktivieren!

→ **Schnelleditor** (Gruppe *Maus*) ermöglicht den Einsatz der Maus, um damit die Textausgaben eines DOS-Programms zum Ausschneiden und Kopieren in die Zwischenablage zu verwenden. Mangels Textausgaben ist diese Option für DOS-Spiele in der Regel ohne Bedeutung.

→ **Exklusiver Modus** stellt die Maus ausschließlich in den Dienst des DOS-Programms, die – solange das DOS-Programm läuft – dann allerdings nicht mehr für Windows-Anwendungen zur Verfügung steht. Nur wer mit Multitasking rein gar nichts am Hut hat, darf hier beruhigt sein. Häkchen machen.

→ **Immer vorübergehend aussetzen** (Abschnitt *Hintergrund*) hindert inaktive DOS-Programme daran, weiterhin Systemressourcen (Prozessorleistung, Speicher etc.) mit Beschlag zu belegen. Wer häufig zwischen DOS- und Windows-Programmen hin-

Bild 6: Die Einstellungen der Registerseite Bildschirm enthalten auch leistungsfördernde Optionen



Hilfe gesucht!

Spiel- und Simulationsprogramme gehören mit Sicherheit zu den PC-Anwendungen, die höchste Anforderungen an die Rechner-Hardware und ihre Konfiguration stellen. Deshalb habt auch Ihr bestimmt schon technische Probleme gehabt, die sich jedoch nach mehr oder weniger intensivem Nachdenken lösen ließen. Unser Angebot: Laßt auch andere Leser von Eurem Know-how profitieren, und schickt Eure Praxistips an folgende Adresse:



Redaktion
PC Spiel
Stichwort "Werkstatt-Tips"
Bremer Str. 10a
D-37269 Eschwege

Die besten Tips veröffentlichen wir an dieser Stelle. Unter allen Einsendern verlosen wir jeden Monat ein Jahresabo der PC Spiel.

und herschaltet, sollte diese Option aktivieren.

→ **Warnung, wenn noch aktiv** (Abschnitt *Abbruch*) bringt eine Warnmeldung auf den Bildschirm, wenn der Anwender versucht, das DOS-Fenster zu schließen, ohne zuvor das DOS-Programm ordnungsgemäß beendet zu haben. Um Datenverluste (Highscore!) zu vermeiden, sollte die Option stets eingeschaltet sein.

→ **Leerlaufaktivität** legt die Zeitdauer fest, die das DOS-Programm im Leerlauf (während des Wartens auf Tastatureingaben etwa) verbringt, ehe Windows ihm die Systemressourcen entzieht (siehe *Immer vorübergehend aussetzen*). Ein hoher Wert bedeutet, daß das Programm schneller von den Ressourcen getrennt wird, und eignet sich daher in erster Linie für aktive Multitasker.

→ **Schnell Einfügen** widmet sich wiederum dem Thema Textaustausch über die Zwischenablage und interessiert uns daher nur am Rande.

→ **Zugriffstasten von Windows** führt die Tastenkombinationen auf, die für Windows reserviert bleiben sollen. Sofern das DOS-Programm eine der aufgeführten Zugriffstasten selber verwendet, muß das zugehörige Kontrollkästchen ausgeschaltet werden.

Und noch einmal: Fortsetzung folgt...

Anders als der Vorgänger bringt es Windows 95 fertig, einen großen Teil aller DOS-Spiele schon mit den voreingestellten Standardeigenschaften zum Laufen zu bringen. Es bleibt aber eine beachtliche Zahl von DOS-Spielen, die sich trotz aller Einstellungskünste nicht zur Zusammenarbeit mit Windows überreden lassen. Daß Windows 95 auch für solche Kandidaten noch eine Menge Asse im Ärmel hat, wollen wir Euch im dritten und letzten Teil unseres Artikel beweisen. Bis dann!

m

Helden nach vorn

Der Strategiehammer COMMAND & CONQUER dürfte einige Leute vor zahlreiche Probleme stellen. Das muß gar nicht sein. Wer ein paar Grundregeln beherzigt, kommt schneller ans Ziel und hat mehr Spaß dabei.

Egal in welcher Mission man unterwegs ist oder für welche Seite man kämpft, wüste Attacken bringen nie etwas. Überlegtes Vorgehen ist das A und O in diesem Spiel.

Die eigene Basis: Ohne Bewachung ist man schnell aus dem Spiel. Ausreichend ist, wenn man sieben bis acht Fußtruppen und zwei Panzer bei der Basis läßt. Einfacher wird die Verteidigung der Basis, wenn sie nur von ein oder zwei Seiten erreicht werden kann. Außerdem sollte ein Tiberium-Feld in der Nähe sein. Beim Ausbau der Basis sollte man generell in dieser Reihenfolge vorgehen: Kraftwerk, Kaseme, Raffinerie. Der weitere Ausbau ist Geschmackssache, obwohl eine Waffenfabrik das nächstwich-

tigste Bauwerk sein sollte. Später stehen Reparaturwerkstatt und Funkzentrale an. Befestigungsanlagen (Stacheldraht, Mauer, Sandsäcke) sind langwierig und meist nicht besonders haltbar. Wachtürme, Befestigungstür-



Mit sa einer Schlachtardnung kann man sich auch einem zahlenmäßig überlegenen Gegner stellen

me und Obelisk des Lichts sind in umfangreicheren Missionen sehr nützlich, da man dadurch das Wachpersonal reduzieren kann.

Erkundung des Geländes: Zur Erkundung eignen sich die kleinen schnellen Fahrzeuge (Gefechtskard, Kampfbuggy, Wüstenjäger). Das nähere Umfeld der eigenen Basis sollte bis auf den letzten Winkel sondiert werden. Sobald ein Aufklärer auf Widerstand stößt, sollte er erst einmal den Rückzug antreten und an anderer Stelle aufklären. Mit einer schnellen Eingreiftruppe erledigt man den Geg-



ner und klärt danach weiter auf. Sobald die gegnerische Basis ausgemacht ist, sollte man mit den eigenen Truppen an strategisch günstigen Stellen Sperrriegel aufbauen, um Ausfällen des Gegners frühzeitig begegnen zu können. Sollte einmal eine gegnerische Einheit zur eigenen Basis durchkommen, kann man schnell neue Verteidiger produzieren.

Eine typische Basis des Gegners: Zuerst sollte man sich mit Distanzwaffen der beiden Geschütztürme am linken Eingang entledigen. Danach ist der Laserturm dran. Für Ruhe sorgt man, wenn die Kaseme und die Landebahn dem Boden gleichgemacht werden



Die beiden Geschütztürme am Eingang sollten vor einem Angriff mit Distanzwaffen pulverisiert werden

Kleine Gruppen von Helikoptern bringen nur etwas gegen schwache Einzelziele



Fußtruppen

Die besten Fußtruppen sind die Grenadiere, sie können über Befestigungen hinweg angreifen und verteidigen sich und die eigenen Panzer gegen feindliche Infanterie. Außerdem sind sie in kleinen Gruppen sehr effektiv gegen alle Arten von Fahrzeugen. Die normalen Schützen sind ziemlich schlopp im Angriff, können aber die Raketen- und Flammenwerfer verteidigen. Die beiden letzteren sind teuer und meist schnell hinüber.



Durch diesen Riegel am Ende der schmalen Schlucht kommt keine Maus mehr durch

(unten)
Ein Luftangriff auf dichtbesiedelte Stützpunkte ist empfehlenswert, ansonsten wird nur Wiese umgeflügt

(ganz unten)
Bei einem Angriff in unwegsamem Gelände zeigen kleine Gruppen von Grenadiern ihre Stärken

schwer zu bewerkstelligen, aber generell sollte man die Panzer an den Außenflanken halten, in der Mitte einen Pulk mit Grenadiern oder Flammenwerfern gruppieren und hinten die Raketenwerfer postieren. Bereits angeschlagene Einheiten geben vorne immer noch einen guten Lockvogel ab, mit dem sich der Gegner beschäftigt.

Reichlich unbrauchbar sind Stahlhagel und Fackel der Erleuchtung. Beide sind nach wenigen Treffern hinüber und kosten zuviel. Ähnliches gilt auch für den Hubschrauber (GDI), denn der ist nur in Geschwadern von mindestens sechs Helis effektiv.

Gegnerische Basis: Für den Sturm auf die gegnerische Basis sollte man bestens gerüstet sein. Mit nur ein paar Hansels loszulegen, wäre reine Materialverschwendung. Im Normalfall reichen sechs Panzer und das Doppelte an Fußtruppen für einen ersten Durchbruch. Je nach Befestigung ist es sinnvoll, mit den Panzern erst mal die Wach- und Geschütztürme anzugehen. Erst wenn diese ausgeschaltet sind, geht's an die Erstürmung der Festung. Wichtigste Ziele sind (in Reihenfolge): Kaseme, Waffenfabrik, Raffinerie. Droht ein Angriff zu scheitern, ist ein Rückzug alles andere als feige. Ein Panzer sollte dabei als Lockvogel geopfert werden. Den Rest zieht man zur Auffrischung mit neuen Truppen

beziehungsweise zur Reparatur zurück. Manchmal ist es auch ratsam, einen Scheinangriff mit wenigen Truppen (möglichst schnelle Einheiten) zu starten und die Meute aus der Basis zu locken. So kann man sich mit der Hauptstreitmacht gleich an die Gebäude machen, die sich ja nicht verteidigen können, aber reichlich stabil sind.

Die effektive Streitmacht Zu einer effektiven Streitmacht gehören Panzer und Fußtruppen, wobei sich die Grenadiere (GDI) und Flammenwerfer (NOD) als beste Wahl herausgestellt haben. Ein paar Standardsoldaten und einige Raketenwerfer sind für die zweite Verteidigungslinie hervorragend geeignet. Zwar ist ein geordneter Aufbau



Diese Animation gibt es erst, wenn auch der letzte NOD-Willi sein Leben ausgehaucht hat

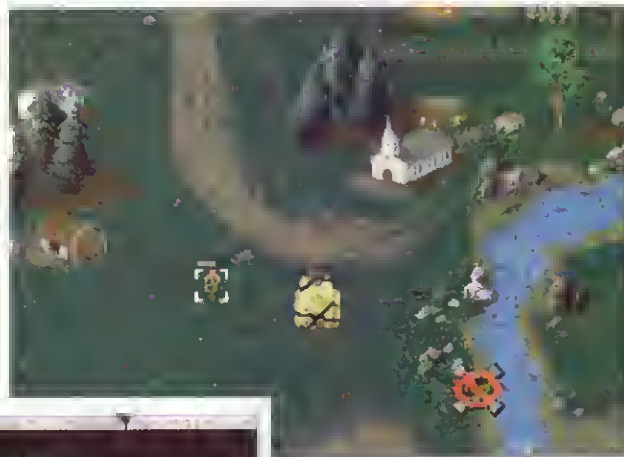


COMMAND & CONQUER

Fahrzeuge

Die kleinen schnellen Fahrzeuge sind nur begrenzt einsetzbar. Wichtigste Funktionen: Aufklärung und Eliminierung von versprengten Fußsoldaten. Der BMT (GDI) hat ebenfalls nur begrenzte Aufgabengebiete, zum Beispiel sind Invasoren sicher durch feindliches Feuer zu gegnerischen Gebäuden zu transportieren. Mit Abstand die besten Fahrzeuge sind der leichte Panzer und der Kampfpanzer. Diese sollten in großer Stückzahl hergestellt und zu Gruppen zusammengefaßt werden. Gemeinsam mit ein paar Fußtruppen sind sie die schlagkräftigsten Gruppen. Die mobile Artillerie ist in Stellungsschlachten optimal, muß aber gut bewacht werden. Stahlhagel und Fackel der Erleuchtung sind an sich zu teuer und schon bei leichter Gegenwehr dem Untergang geweiht. Der Stahlhagel bietet sich noch als Verteidigung der eigenen Basis an. Der Tampanzer ist zwar ein lustiger Gag, im offenen Kampf aber unterlegen.

Trotz der exzellenten Bewaffnung ist der Mammut-Panzer für die meisten Kämpfe durch seine Lahmarschigkeit unbrauchbar.



Nochschub aus der Luft für den Gegner



(oben)
Bei der Mission, für die nur ein Commandodot zur Verfügung steht, ist der Hubschrauber unentbehrlich. Taktik: Den Gegner aus der Basis zur anderen Seite der Karte locken und mit dem Hubschrauber in der Basis landen

Tricks: Besonders günstig kommt man an einen Sammler, wenn man eine gegnerische Raffinerie zu Beginn des Entladens mit einem Invasor besetzt. Dann wartet man, bis der nun eigene Sammler die Raffinerie wieder verlassen hat und verkauft das Gebäude. Das Tiberium wird einem gutgeschrieben, und meist bleiben zwei Fußtruppen zurück. Die beste Gelegenheit für diesen Trick ist, wenn man ein gegnerisches Lager genommen und alle Gebäude bis auf die Raffinerie zerstört hat. Wer als GDI auf Nummer Sicher gehen will, sollte den Invasor mit einem BMT vor Ort fahren.

Den Trick kann man öfter wiederholen, weil der Gegner die Raffinerie meistens am gleichen Platz wieder aufbaut. In späteren Missionen wird Tiberium reichlich knapp. Deshalb sollte man Felder nie ganz abemten. Läßt man ein paar Pflanzen stehen, wächst an vielen Stellen neues Tiberium nach. Natürlich ist es von Vorteil, wenn man gegnerische Sammler zerstört. So bleibt mehr für die eigenen Sammler übrig.

Gegnerische Geschütztürme kann man für sich nutzen, um Befestigungsanlagen zu zerstören. Dazu stellt man sich mit einer schnellen Einheit hinter eine Befestigung und wartet, bis sich der Geschützturm durchgeschossen hat. Dann wechselt man den Standort und treibt erneut das gleiche Spiel, bis der Weg frei ist.

Größere Truppenansammlungen des Gegners kann man schnell in eine Falle locken. Dafür braucht man lediglich ein paar kleine Einheiten als Lockvogel, die den Gegner in schmale Schluchten oder Sackgassen locken. Dort ist es im Normalfall ein leichtes, die Jungs zu Ex-Truppen zu machen.

Ein Sammler kann mit dem richtigen Timing als Dampfwalze eingesetzt werden. Gegen größere Ansammlungen von Fußtruppen ist ein solcher Einsatz nicht zu verachten. □

cus

Zu einer märchenhaften
Geschichte gehört eine
sagenhafte Umgebung: eine
der vier Zwiebelschalen

Torin's Passage
PREVIEW

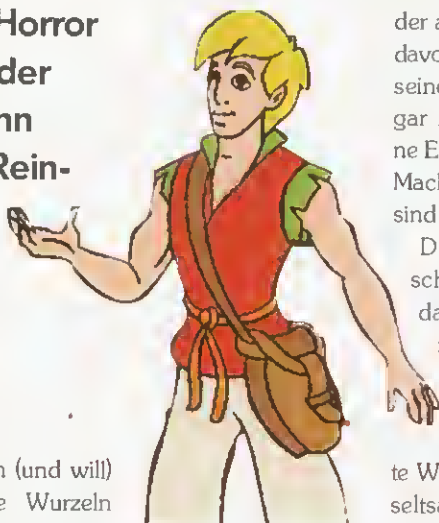
Zwiebel

Die Erde ist eine ~~Kugel~~

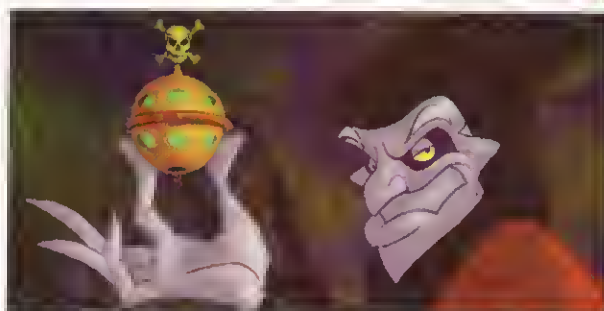
SPIELFELD

Junge, Junge, noch
kontrastreicher geht's
bei Sierras Abenteuer-
spielen ja wohl kaum:
Einerseits Real-Horror
wie Gabriel 2 oder
Shivers, und dann
Zeichentrick in Rein-
kultur mit einer
absoluten
Märchenstory!

*In der Provinz bin
ich der Märchen-
prinz – wie ein
Bauernlackel sieht
Torin nicht gerade
aus*



*Dieser aparte
Flakon enthält
vielleicht den
Gegenzauber –
vielleicht auch
nicht*



aus dem Nixen-Epos Arielle
dürften reiner Zufall sein ...).
Natürlich macht sich Torin
sofort auf, seine Eltern zu
suchen, und erlebt dabei
eine Überraschung nach
der anderen; die erste
davon ist, daß
seine Eltern
gar nicht sei-
ne Eltern sind.
Macht nix. Nett
sind sie trotzdem.

Die zweite Über-
raschung besteht darin,
daß Torins Welt Strata
nicht etwa eine ganz normale
Kugel ist, sondern daß sich in
deren Innerem noch vier wei-
tere, ineinander verschachtelte
Welten befinden. Diese von sehr
seltsamen und nicht unbedingt
menschlichen Lebewesen be-
wohnten Schalen bieten Torin
reichlich Gelegenheit, sich
vom unbedarften, ziemlich
engstirnigen Jungen zu ei-
nem toleranten und auf-
geschlossenem Mann
zu entwickeln, und da-
bei ganz unbemerkt



*Ist schon ein arger
Giftzahn, die Hexe
Lycentia*



die Schwelle zum Erwach-
sensein zu überschreiten –
und das ist wohl der ei-
gentliche Sinn
hinter Torin's
Passage.

Ob man es
nun glauben
mag oder nicht –
der Kopf, der sich
diese spannende
und sehr menschi-
che Story ausge-
dacht hat, ist kein
anderer als Al Lowe,
dem man nach den
abgedrehten Larry-Games ein Spiel
dieser Art kaum zugetraut hätte. Auf
der anderen Seite ist Als Sinn für
Humor aber auch wieder Garant
dafür, daß bei Torin's Passage
die amüsante Seite nie zu
kurz kommt.

Was bereits jetzt absolut
genial aussieht, ist die
Grafik. War der Zei-
chentrick bei King's
Quest VII schon von ho-
her Qualität, übertrifft Torin's Pas-
sage dessen Standard
noch um ein Vielfaches.
Selbst kleinste Details wur-
den animiert, die einzelnen Pha-
sen wie bei einem Trickfilm per
Hand gezeichnet und koloriert.
Kaum zu glauben, daß dieses Pro-
gramm noch bis Weihnachten fer-
tiggestellt werden soll. In unser aller
Interesse sollten wir diesbezüglich
fest die Daumen drücken!

So ganz kann (und will)
Sierra seine Wurzeln
im Fantasybereich
wohl doch nicht ver-
leugnen: Torin's Passage, das
jüngste Programm der vielseitigen
Softwareschmiede, bietet ein lupen-
reines Märchen, das aber trotz aller
Niedlichkeit nicht in Rosella-
Zuckerwatte versinkt.

Schon die Geschichte enthält ei-
ne Menge mehr Tiefgang, als
Traumprinzen, tattrige Zauberer
oder Aladinlampen bisher verbreit-
eten. Held des toll animierten Ad-
ventures ist Torin, 16 Jahre alt und
ein ganz normaler Bauernbursche.
Als er eines Tages nach Hause
kommt, sind seine Eltern ver-
schwunden – entführt von der bö-
sen Hexe Lycentia (rein optische
Ähnlichkeiten mit der bösen Ursula

□
ah

Knight's Chase PREVIEW

Ein riesiges Update
zur Alone-in-the-Dark-
Trilogie

Ritterspiele

Wenn einer eine Reise tut, dann kann er was erzählen. Geht es dann auch noch via Zeitloch zurück ins Mittelalter, werden die zu erzählenden Abenteuer gleich noch eine Ecke interessanter.

Reisen bildet, das ist eine alte Weisheit, aber was William Tibbs, einem Studenten der Rechtswissenschaften, der gerade in Paris seinen Studien nachgeht, so alles passiert, ist wohl selbst auf Reisen nicht unbedingt alltäglich. Der Gute ist daher nicht schlecht erstaunt, als in einer tosenden Gewitternacht plötzlich eine Streitaxt in den Tisch vor ihm donnert. Und als dann auch noch ein schwarzer Ritter aus dem Nichts erscheint, zweifelt Tibbs etwas an seiner Zurechnungsfähigkeit. Leider hat er dazu nicht allzulange Zeit, da sich der Ritter vorgenommen hat, William umgehend ins Jenseits zu befördern. Mit knapper Not kann der angehende Jurist dies mit besagter Axt verhindern. So plötzlich, wie der Ritter erschienen ist, verschwindet er wieder und läßt einen ratlosen William Tibbs zurück, der wiederum nur kurze Zeit hat, sich zu wundern, denn schon Sekunden später wird auch er durch das Loch in der Zeit gesogen.

Spätestens seitdem Infogrames mit *Alone in the Dark* das erste Game in der gleichnamigen Serie auf den Markt gebracht hatte, war das Genre der Abenteuerspiele um eine Variante

Geyatter Blutauge
führt Böses im Schilde



reicher. Stark an den Ausdrucksmitteln des Films orientiert, präsentierte diese Art der Spiele die Handlung aus wechselnden Kameraperspektiven. Auch **Knight's Chase** nutzt diese Technik. Der Spieler, der den als 3D-Figur dargestellten Helden durch die Szenen steuern muß, schaut wie durch eine Kamera auf das Geschehen. Der Blick auf die Szene selbst ist unbeweglich, sobald der Held sich jedoch in einen für die Kamera ungünstigen Winkel des jeweiligen Raums begibt, wird auf eine neue Position "geschnitten". Dieser neue Sichtwinkel ist so gelagert, daß von dort aus die neue Position des Helden besser beobachtet werden kann. Jeder Schauplatz des Games hat so mehrere mögliche Kamerapositionen, und tote Winkel gibt es so gut wie nie. Die Steuerung des Helden erfolgt wahlweise mit dem Joystick oder der Tastatur, und Kämpfe müssen in Echtzeit ausgefochten werden, denn auch in dieser Story gilt es mehr als einmal, den bösen Jungs mit Brachialgewalt zu Leibe zu rücken.

Wie das Zeittor schon andeutete, gehen in diesem Game Dinge vor sich, die der allgemeinen Physik Hohn sprechen. Irgendwie ist der uralte Bau, in dem sich Tibbs für seine Studien aufhält, mit der Vergangenheit

Der Falkenmann könnte
ein paar Tips haben



verbunden, und es gibt mehr als nur ein Zeittor. Hinter der ganzen verworrenen Geschichte stecken aber nicht nur die Schurken. Auch Gallois, der letzte der Templer, ist an dem Durcheinander nicht ganz unschuldig. Als er im Jahre 1329 von seinem Erzfeind, dem Schwarzen Ritter, besiegt wird, schickt er einen letzten Hilferuf durch die Zeit, der diese Tore öffnet. Doch der Böse, der sich mit den Mächten der Hölle verbündet hat, macht nicht viel Federlesens. Nachdem sein erster Anschlag auf den jungen Studenten, der irgendwie mit Gallois verbandelt ist, fehlschlug, entführt

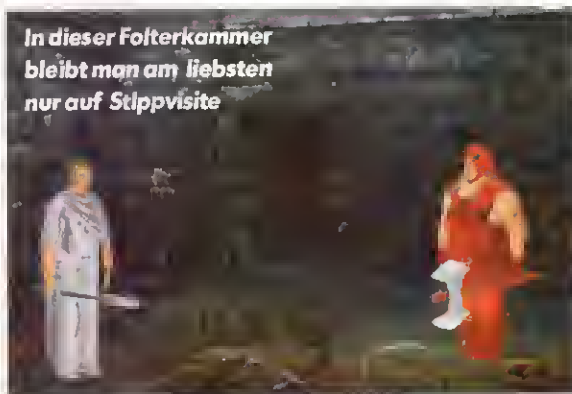
er dessen Verlobte in die Vergangenheit, wo sie in einer finsternen Folterkammer auf ihre Rettung wartet.

Als nach drei Teilen *Alone in the Dark* aus der animierten Horrorstory die Luft raus war, suchte man bei Infogrames nach neuen Geschichten,

die sich auf ähnliche Art erzählen ließen. Ritter, Zeittore und die Mächte der Finsternis ergeben dabei eine Mischung, die der vorhergehenden Trilogie in puncto Spannung durchaus das Wasser reichen kann. Zur Realisierung des Games griff man auf eine verbesserte Version der Games-Engine von *Alone in the Dark 3* zurück.

hs

In dieser Folterkammer
bleibt man am liebsten
nur auf Stippvisite



SPIELFELD

Hektik, Panik, Fußpilz

Highscore knacken

Örks, die Nerven liegen offen, das Herz rast wie nach zwei Litern Kaffee und die zitrigen Finger wollen die Flasche mit den Beruhigungspillen nicht aufkriegen. Doch das Zoop-Theater ist vorbei. Das erlösende Game Over zittert über den Bildschirm. – Was für ein Spiel! Gemein, hektisch und knallbunt. So, genug jetzt, ich muß nach den Highscore schlagen. *Marcus*

Wie, was, nach Tetris gibt's keine neuen Knobelspielideen mehr – Der Klassiker ist kurz davor, entthront zu werden, denn CIC Viacom will das Genre mit einem neuen Nerv-fetz-Game aufrollen!



Der Hintergrund paßt sich chameleonartig der Farbe der zu treffenden Symbole an

Die einfachsten Ideen sind noch immer die besten: So wie bei dem Kult-Knobel-Geschicklichkeits-Mix *Tetris* Millionen Computerspieler einfach nur von herabfallenden Klötzchen begeistert wurden, will das neueste Viacom-Game *Zoop* mit simplen Symbolen die Spielergemeinde ins Schwitzen bringen und von der Arbeit abhalten.

Tatsächlich ist es eine im Grunde genommen irrsinnig einfache Idee, die für Bewegung und Hektik auf dem Bildschirm sorgt. Zu sehen ist ein rechteckiges Spielfeld, in dessen Mitte eine dreieckige Zoop-Sonde (was oder wer auch immer ein Zoop sein soll) steht. Damit schießt Du Reihen voller Symbole ab, die von allen Seiten immer näher kommen, denn sie dürfen die Mitte nicht erreichen. Das war's eigentlich auch schon – mit einem kleinen Haken: Die Sonde muß immer die Farbe desjenigen Symbols annehmen, das gerade verschwinden soll oder muß, und ihre Farbe ändert sich mit jedem abgegebenen Schuß auf ein andersfarbiges Symbol! (Warum sind solche gemein einfachen Spiele nur immer so gemein schwierig zu erklären?) Die Farben ändern sich dabei nicht beliebig: Wenn zum Beispiel die Sonde gerade grün ist und auf ein blaues Symbol feuert, wird die Sonde

blau und das Symbol grün – und endlich kannst Du das blaue Symbol eliminieren, das in einer anderen Reihe schon so bedrohlich nahe herangekommen ist.

Mit jedem der 99 Levels wird das Tempo etwas schneller, weshalb das zunächst recht gemütliche Game bald in ziemliche Hektik umschlägt.

Für eine abgeschlossene Reihe rater Knubbel streicht man satte 5000 Punkte ein



Nur nicht kleinkariert denken, die Boni peppen das Punktekonto auf

konkünstler haben daher eine Chance, ihr Punktekonto kräftig aufzufüllen. Drei Power-Ups und bis

zu drei Boni helfen wenigstens ein bißchen, einem Herzanfall vorzubeugen.

Wer nicht gem. allein um immer höhere Scores kämpft, kann auch im Netz gegen bis zu drei weitere Spieler antreten und dabei nicht nur Punkte scheffeln, sondern den anderen auch noch kräftig in die Parade fahren. Das sorgt für langen Spielspaß – und lange Mittagspausen im Betrieb.

ah

Zoop

Systemvoraussetzungen: 486/33, 4 MB RAM

Wertung

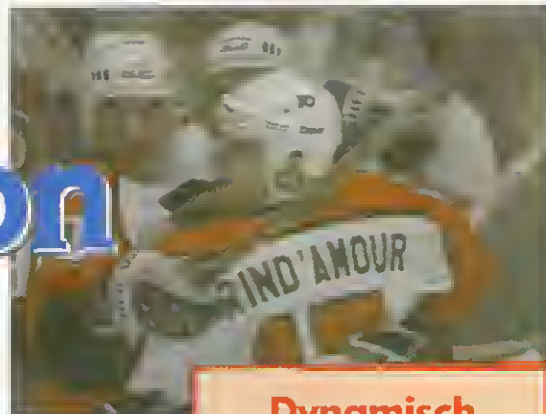
Grafik	Sound	Komfort
		

Was uns auffiel:
+ Suchtcharakter
+ netzwerkfähig
- gewöhnungsbedürftiger Hintergrund

Hersteller: CIC Viacom / Preis: 49,95 DM

Wie im Stadion

Electronic Arts holt zum großen Schlag aus:
Mit NHL-Hockey '96 ist das Referenzprogramm für den
Rest des Jahrtausends auf dem Markt – oder?



Dynamisch

Noch weit vor der Jahreswende will Electronic Arts neue Maßstäbe für das nächste Jahr setzen – und schafft dies auch in Form eines Nachfolgers, der seinen Vorgänger wirklich einmal halbwegs in den Schatten stellt. NHL-Hockey hat nämlich alles, was ein gutes Sportspiel braucht: Viel Atmosphäre, Dynamik und heiße Action auf kühlem Eis. Auch für Besitzer des Vorgängers empfehlenswert – soweit ein Pentium vorhanden ist, der die neuen Spielqualitäten auch ausnutzt.

Michael

Wir sind ja einiges von Electronic Arts gewöhnt. In schöner Regelmäßigkeit wird die Sportserie des Softwaregiganten auf Vordermann gebracht. Neue Updates, technisch verbessert und immer detailfreudiger, buhlen sie um die Gunst des Kunden. Nur, oftmals lohnt die Anschaffung des Jahres-Updates kaum, denn das Spiel bleibt im Kern das gleiche.

Auf den ersten Eindruck trifft dieser schlimme Verdacht auch auf NHL-Hockey '96 zu. Da ist dieser grandiose Vorspann, der die seiner Vorgänger um Längen übertrifft. Full-Screen-Videos ohne einen Ruckler huschen da über den Schirm, begleitet von vorbeifliegenden Logos und einem absoluten Hammer-Metal-Sound.

Und da ist diese schicke SVGA-Menüaufteilung für alle Spieleinstellungen: Nettes Design in gehaltvollem Blau für Spielerportraits, Soundeinstellungen und Spielartenauswahl. Aber die Optionen, jetzt geht es bereits los, sind altbekannt. Ein Freundschaftsspiel gegen einen Kumpel, ein Ligaspiel, eine komplette Saison oder gleich gar die Play-Offs wurden uns auch schon bei NHL-Hockey '95 serviert. Immerhin, eine Modem-Funktion ist hinzugekommen.

Wer jetzt ohne weitere Umschweife aufs Eis geht, wird allerdings sein blaues Wunder erleben. Der Sound ertönt zwar im neuen 16-Bit-Stereo-Gewand und bietet Atmosphäre pur doch auf dem Eis tummeln sich klobige Pixelhaufen und verfolgen (ruckel, ruckel) einen viereckigen Puck auf spartanisch weißem Eis. Soll das wirklich schon

alles gewesen sein? Nein, war es nicht. Wer vorab in den Spieloptionen stöbert, kommt schnell auf die Seite für "Details". Da kann man dann Eisreflektionen und Spielerschatten einstellen, und das sogar in SVGA. Allerdings: Damit die Figuren auf dem Eis nicht schon wieder herumruckeln, ist ein Pentium-Rechner erste Spielerpflicht. Schon auf einem 486/66 ist selbst die niedrige Auflösung ohne Detailstufen nicht besonders flüssig, und für SVGA braucht NHL-Hockey eindeutig einen 100 MHz-Pentium.

Dann aber kann die Post abgehen. Die gut zoomende 3D-Perspektive bringt Fahrt in das Spiel, Kameraschwenks bei Aus- und Strafzeiten unterstützen noch die Dynamik und Rasanz auf dem Eis. Keine Frage: NHL-Hockey hat in allen Punkten kräftig zugelegt – aber genießen kann man das Spiel nur, wenn auch der eigene Rechner ganz gewaltig zugelegt hat.

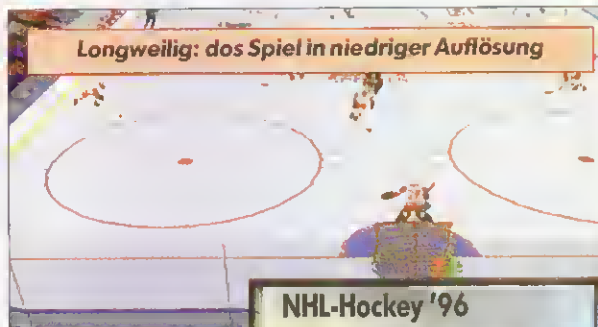
msu



Da kommt Freude auf: Endlich ist der Puck im Tor



Zoom in: Noch dem Schwenk gibt's die Nationallhyme



Langweilig: das Spiel in niedriger Auflösung

Schick: Hockey in SVGA. Sogar Spiegelungen werden berücksichtigt



NHL-Hockey '96

Systemvoraussetzungen: Konfiguration: 486/66, 8 MB RAM (SVGA-Modus: Pentium!)

Wertung

Grafik

Sound

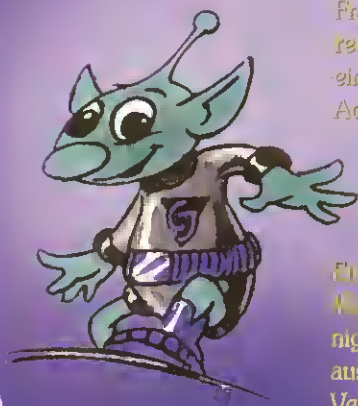
Komfort

Was uns auffiel:

- + viele Optionen
- + klasse Sound
- + sehr realitätsnah
- sehr hohe Rechneranforderungen

Hersteller: Electronic Arts / Preis: ca. 100 DM

A CHRISTMAS ADVENTURE



Steht auf Deinem Wunschzettel zufällig ein Multimedia-PC? Dann solltest Du unbedingt weiterlesen und diesen Punkt auf der Weihnachtswunschliste an den Mann mit der Rute für etwas anderes aufsparen!

PC Spiel und Para Media verlosen an dieser Stelle als 1. Preis nämlich einen 486 DX2/66 mit 3 MB RAM, inklusive Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk, Soundkarte und einer CD-ROM "A Christmas Adventure" sowie als 2. - 10. Preis jeweils eine CD-ROM "A Christmas Adventure".

Mehr über den interaktiven Weihnachtskalender findet Ihr übrigens weiter vorn im Heft unter der Rubrik Spotlight. Passend zum Game sollt Ihr uns folgende Frage beantworten: Wo ist Jesus geboren? Nun nur noch die richtige Antwort auf eine Postkarte schreiben und an folgende Adresse schicken:

PC Spiel
"A Christmas Adventure"
Bremer Str. 10a
37269 Eschwege

Einsendeschluß ist der 10. Dezember '95. Mit etwas Glück kommt Ihr so zu einem neuen eigenen PC. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des TRONIC-Verlages sowie der Firma Para Media und deren Angehörige dürfen nicht mitmachen. Schön! Weihnachten!



Para
media

Bananenstark ...

... daß wir endlich unser Bewertungssystem geändert haben, gelle! Tja, wir lesen eben auf unsere Hörer, äh... Na, egal, jedenfalls haben wir's geändert und warten jetzt valler Sehnsucht auf Eure Labgesänge, die wir im nächsten Heft an dieser Stelle verwursten werden. Dann zückt mal schön hurtig Eure Federn und schreibt an:

Redaktion PC Spiel
Bremer Str. 10a
37269 Eschwege

Mehr Briefe sind auf der CD im "Feedback" zu finden
Die Redaktion behält sich vor, Leserbriefe zu kürzen.

Pinball Illusions

Vor einigen Tagen las ich in der PC Spiel, daß ab heute in allen Vobis-Superstore-Märkten diese Demo zu haben sei. Also entschloß ich mich heute morgen nach Rückmarsdorf bei Leipzig (Entfernung ca. 20 km) zu fahren, um mir dort im Vobis-Superstore meine eigene Demoversion abzuholen – aber Pustekuchen! Die Leute dort hatten überhaupt keine Ahnung, was ich von ihnen wollte! Wie ist das möglich??? Wozu habe ich mir die letzten Nächte um die Ohren geschlagen – nur um einen absoluten Highscore von knapp 466 Millionen Punkten zu erreichen? Soll das alles umsonst gewesen sein? Das kann ich nicht glauben. Ich möchte zu gern an dem Wettbewerb teilnehmen, um diesen Sky-Tower von Vobis zu gewinnen. Habe ich mit dieser Punktzahl eine Chance? Ich werde noch ein paar Tage weiterspielen, um diesen Rekord vielleicht noch einmal zu brechen. Dann schicke ich Ihnen meinen Highscore auf Diskette zu und einen frankierten Rückumschlag für meine eigene Demo. Ich hoffe wir sehen uns in Köln.

Ronald Jordan, Leipzig

Natürlich ist die PC Spiel aktueller als Vobis. Im Ernst, zu dem Zeitpunkt als Dein Brief uns erreicht hatte, hatte die Vobis-Geschäftsleitung die einzelnen Filialen noch nicht von dem Event unterrichtet. Vermutlich wußte deshalb noch niemand etwas davon. Weiterhin versuchen!

CD or not CD

Letzte Woche habe ich in unserem Einkaufszentrum zufälligerweise Ihr Heft gesehen und mich sofort brennend für dieses interessiert. Ich habe seit einem Jahr einen PC und finde es sehr toll, was man auf diesem Gerät alles machen kann. Nun zu Ihrem Heft. Das Heft ist wirklich super. Leider war ich von der CD sehr enttäuscht. Sie läßt sich auf keine Art und Weise auf dem PC starten. Ich finde, wenn man schon Geld für ein Heft ausgibt und dazu eine CD erhält, sollte diese auch wirklich einwandfrei sein. In Zukunft werde ich wieder die Finger von solchen Angeboten lassen. Schade.

Anita Adam-Häusler,
Oberdorf

Ähh, in gar keinster Weise? Kann eigentlich nicht sein, denn die CDs sind geprüft und laufen im allgemeinen auch bei allen Lesern. Natürlich kann es vorkommen, daß irgend etwas unkompatibel ist, aber dann brauchen wir auch ein wenig mehr Infos darüber, auf was für einem PC das ganze nicht läuft. Also bitte genauere Angaben über die Technik, dann reagieren wir auch prompt mit einem BugFix.

Hallo, Ihr Dööödel!

In der PC-Spiel-Ausgabe-10/95 behauptet Ihr doch glattweg, das Demo von DSI (Fade to Black) sei nicht von der CD spielbar. Vielleicht solltet Ihr

Euch, bevor Ihr Demos auf CD brennt, erst die Install-Dateien ansehen! Hier gebe ich Euch einmal ein Beispiel für angewandte Batch-Programmierung. Das Batch "install.bat" wird auf ein beliebiges Laufwerk kopiert. Dann wird das Dateiattribut "Löschen" entfernt. Nun können wir zum Editieren der "install.bat".

Die Zeile "set SCRDRV=%1\demosl\fade" wird umgeändert in "set SCRDRV=%1\delphine".

Dann wird das Batch mit dem Parameter "Install (CD-ROM-Laufwerk) Installationslaufwerk (Installationspfad)" aufgerufen, also, zum Beispiel so: install D: C:\F2B

Einfach, oder? Ich hoffe, ich konnte ein paar frustrierten PC-Spiel-Lesern, die sich über 32 MB verlorenen Festplattenspeicher ärgerten, helfen. Als dann, so long, Greenhorns!

Hawk, Sebastian Westhoff

Stimmt, da ist beim Mastering etwas schiefgelaufen. Sowas kann uns auch mal passieren, obwohl wir uns nach einem Jahr CD-Produktion nicht mehr als Greenhorns fühlen. Trotzdem Danke für den Tip, den wir hier an alle Leser weitergeben.

Lob und Tadel III

Hier ein paar Anmerkungen zum Brief "Lob und Tadel II" von Jürgen Schober aus der PC Spiel 10/95:

1. Schafft Euch endlich ein neues Bewertungssystem an. Das alte gefällt selbst mir nicht (wie wäre es mit einem 100-Punkte-System und dem alten, also beide)

2. Wer will schon Erotik-CDs haben?! Außerdem ist PC Spiel doch ein Spiele- und kein Erotikmagazin. (Sonst hieße es ja auch PC Erotik, oder?)

3. So ein Quatsch ... Star Trek. Andreas Schepetz meinte niemals Star Trek. Er meinte natür-

lich Star Wars (ich hab' hier das Sagen).

4. Falls die Überredungsmethode mit dem 21sten Stock nicht funktioniert ... hier ein paar weitere:

a) Du mußt für den Rest Deines Lebens immer Ballett sehen! (Ahhh!!!)

b) Du mußt jede Ausgabe von PC xxxxx lesen! (Hilfe, ich ergebe mich!)

Ansonsten finde ich Euer Magazin wirklich gut (oder sollte ich besser sagen genial?)

Nur noch eine Frage: Ihr habt nicht erklärt, wie man mit WinSGA Stellen patchen kann, die einen größeren Wert haben (sollen) als 255 (Hex-Deg:FF). Oder geht das gar nicht? Außerdem finde ich es sehr gut, daß Ihr den Preis gesenkt habt (aber warum?).

The man with
the golden Gun

1.) Haben wir schon!

2.) Wissen wir auch nicht, aber irgendwer muß es haben wollen, sonst würden nicht so viele hergestellt.

3.) Er meinte natürlich Star-Frucht (Ich hab hier den Quark).

4.) Haha, reingefallen! In Eschwege gibt es noch nicht einmal insgesamt 21 Stockwerke.

5.) Das kommt ganz darauf an, wie die Werte abgespeichert wurden. Im Standardfall ändert man einfach auch noch das nachfolgende Byte (Hi-Byte). Manchmal verwenden Coder jedoch auch ihre eigenen Verfahren um Werte größer 255 abzuspeichern. Zum Beispiel nur die 100er Stellen oder das Hi-Byte vor dem Lo-Byte oder gar als Doppelwort (Lo-Hi-Lo-Hi). Da gibt es soviel Verfahren wie es Spiele gibt. SGA wird in der nächsten Version auch Suchverfahren für diese Fälle beinhalten. Mehr dazu in einer der nächsten Folgen.

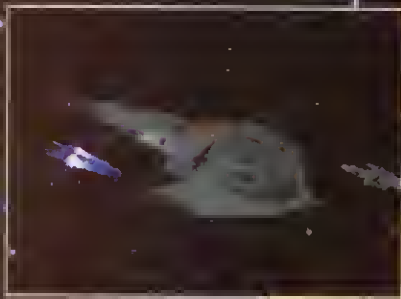
6.) Warum nicht, wenn es Dir zu wenig ist, kannst Du ja den Rest für unsere Kaffeekasse spenden.

LESEBRIEF

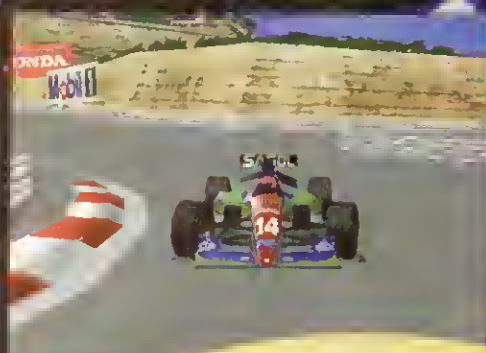
Kompaß für Dezember

RAN soccer

RAN-Soccer: Gremlins neues Fußballspiel soll alles bis dahin Gewesene vom Platz fegen. Sponsor der ganzen Sache ist übrigens die SAT1-Fußballshow.



Wing Commander IV: Bis dato wohl das teuerste Computerspiel aller Zeiten ist noch für dieses Jahr angekündigt. Wenn alles glatt geht, wißt Ihr nach der nächsten Ausgabe (Heft), ob sich eine Ausgabe (Geld) lohnt.



Grand Prix II: Microprose hat nun nach langer Wartezeit den zweiten Teil der Formel-1-Simulation fertig. Ob das Teil einen würdigen Platz neben Indy-Car-Racing bekommt, sehen wir in der nächsten Ausgabe.

Okay, diese PC-Spiel Nummer geht eindeutig und unweigerlich dem Ende zu. Logisch, daß Ihr das gar nicht fassen könnt. Aber so sind nun mal die Fakten. Aber keine Panik: Wir sind, während Ihr diese Zeilen lest, wieder für Euch unterwegs und grasen den Softwaremarkt nach heißen Games und sonstigen Katastrophen ab. Die Spielebranche hat wieder einige Knaller angekündigt. Ob sie das halten, was versprochen wurde, lest Ihr in der PC-Spiel 1/96. Und die ist ab dem 6. Dezember in den Zeitungsregalen.

Tilt: Aus den Hallen von Virgin wird uns ein Kultflipper angekündigt. Das 3D-Teil soll neue Maßstäbe setzen. Grafisch sieht er genial aus. Wie spielbar der Flipper ist? Wir werden sehen ...



Destruction Derby: Vorbei sind die Zeiten, wo man bei Indy Car in den Gegenverkehr mußte, um tolle Crashes zu sehen. In Destruction Derby von Sony ist es die Hauptaufgabe, möglichst viel Schrott zu verursachen.

Außerdem: Wie immer gibt's eine CD mit tonnenweise Demos, Shareware und nützlichen Utilities. Wir werden die neue Wunderkonsole von Sony auseinanderschrauben und unter die Lupe nehmen. Was die Playstation auf der Pfanne hat, und ob die Konsole neben dem PC eine Anschaffung wert ist, erfahrt Ihr dann. Kurz und gut: Die PC-Spiel wird wieder einmal proppenvoll mit starken Stories, rasanten Reportagen und toughen Themen.

Die PC-Spiel 1/96 erscheint am 6. Dezember

BEVOR SIE TEURE HARDWARE KAUFEN:

MULTIMEDIA WAR CESTERN NEW MOTION IST HEUTE



SIE BEKOMMEN

- Video Software-Decoder für Windows
- Fullscreen-Darstellung auf schnellen PCs, Anpassung der Bildgröße möglich
- Echtfarben, 256 Farben oder Graustufen wählbar
- Formate: Video-CD, CD-I (white book), Photo-CD, MPEC, Audio-CD, CD-ROM
- Beliebige Audio Konfiguration (Stereo, Mono, 8 Bit, 16 Bit)
- Unterstützung von gängigen Grafikbeschleunigern
- Vielfältige Möglichkeiten der Bild- und Tonsynchronisation
- Optimale Anpassung durch Einstellung der Framerate
- Automatisches „browsing“ der jeweiligen CD beim Start
- Anzeige von Spielzeit, Restlaufzeit und CD-Format
- Einstellung der Lautstärke direkt aus dem Programm heraus
- So einfach zu bedienen wie ein Videogerät

SIE BENÖTIGEN

Personal Computer (optimal PENTIUM) nach MPCII-Standard
Windows 3.11, Windows95 oder Windows NT (mit viel RAM)
Soundkarte (damit es knallt) und ein CD-ROM Laufwerk (sowieso)



Telefon
02369-916710
INFO-LINE
02369-916790
Telefax

Unverbindliche Preisempfehlung

Erhältlich im gutsortierten
Fachhandel und den führenden
Konsumentenmärkten.

Software
WIR MACHEN GUTE ~~HARDWARE~~ PREISWERT!

TopWare

LIGHT MY FIRE



GET THE TASTE